CAPCOM

バイオハザード　ディレクターズカット　公式パーフェクトガイド

BIO-HAZARD

DIRECTOR'S CUT

Inside of BIO-HAZARD

You have once again entered
the world of survival horror.
good luck!

ファミ通
責任編集

CAPCOM

バイオハザード　ディレクターズカット　公式パーフェクトガイド

BIO-HAZARD

DIRECTOR'S CUT

Inside of BIO-HAZARD

You have once again entered
the world of survival horror.
good luck!

They have escaped into the mansion
where they thought it was safe. yet.
You have once again entered the world survival horror.good luck!
Inside of BIO-HAZARD
DIRECTOR'S
CUT

On what grounds…?

INTERVIEW OF BIO-HAZARD DIRECTORS

バイオハザード ディレクターズカット 開発者インタビュー

■『ディレクターズカット』はなぜ生まれたのか

──『バイオハザート　ディレクターズカット（以下DC)』はどのように企画されたのですか?

三上：去年の年末に、制作の進んでいた『バイオハザード2（以下2)』の練り直しをすることになったのがきっかけです。企画からやり直しってことになって、プログラマーやほかのスタッフが2カ月間ぐらい手が空くことになちゃったんです。遊ばしとくのも、もったいないんで、なんかでき

へんかな?　ってことになったんですよ。

最初は『バイオハザード（以下1）』をベスト版で出そうかと思ってたんです。ユーザーに対する詫びみたいな意味も込めて……。でもどうせなら『1』をもうちょっと新鮮な気持ちでプレイさせたい気持ちと、クリアできなかった人にも、なんとかエンディングを見て欲しいって気持ち。あとはプロモーションの意味も含めて『2』もできているところまでを体験版として遊んで欲しかった。

小林：『2』の発売が伸びちゃってゴメンナサイ、みたいな気持ちです。

三上：『DC』の発売時期は『2』を待ってくれてるユーザーがしびれをきらし始める時期と、『2』が内容的に固まってきて、体験版が入れられる時期の兼ね合いで、9月25日にしました。『2』が出るまで『DC』と体験版で遊んでてって、その分安くしましたからっていう感じかな(笑)。

小林：僕にもやっぱり『2』の仕事があったんですけど、それを人に押しつけて『DC』をやることになっちゃったんです（笑)。

三上：押しつけられたスタッフをここへ連れてきてたら、とてもじゃないけど言えないセリフよだね(笑)。

■難易度と新鮮味

──『DC』の一番大きい変更点は?

三上：一番大きいところというよりも、いろんなところを変えているので、トータルでどれくらい変わったかを感じてもらいたいと思います。具体的な例を挙げれば、プレイヤーのコスチューム、17部屋ぐらいのカメラアングルが変わってる。あとは難易度が極端に上がってるところかな。

── 敵が強いですよね。

三上：強いし、数も増えてるし、配置も変えてあるんですよ。あと、怖いビジュアルも4つ、5つ追加してあります。ただ敵の強さだけを変えて新鮮な気持ちになれるわけじゃありませんからね。できるかぎりの変更をしようってことになったんですよ。ただ、BGMに関してだけは変えられなかったので、そこが少し心残りになってます。それでもアレンジモードは、やりこめばやりこむほど新鮮味が増すはずなんです。

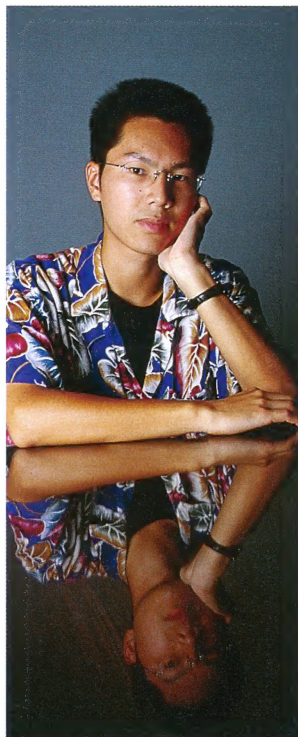
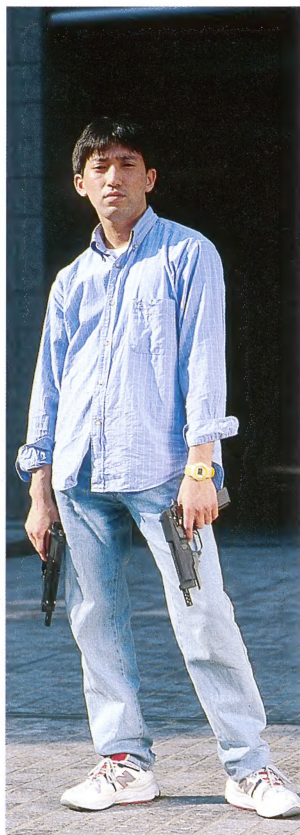
『1』を何回もやってる人たちっていうのは、3時間クリアして、最初からロケットランチャー持ってて、もっと極端な人はナイフクリアまでしている。やり込んだ人にとって『1』は、ただのゾンビ殺戮ゲームみたいな爽快感の部分しかくみ取れなくなっているんです。『DC』では、いろんな部分を変更しているので、もう一回怖さを実感してほしいなと考えてます。とくにアレンジモードのクリスですよね。多分、初めて『バイオ』をプレイする人で、こんなハードなのクリアできる人はいないんじゃないかな?

小林：クリスは拾える弾が少ないので、バンバン敵を撃っているとすぐに弾がなくなっちゃいますよ。

── 弾が少ないだけで、攻略は全然変わってますよね。

三上真司
SINNJI MIKAMI
『ディレクターズカット』ではプロデューサー兼ディレクターを担当。前作のディレクターでもあり、現在は『2』の製作総指揮も行なっている。『バイオ』の生みの親。

小林：普通の人が最初にやるもんじゃないかな、とか言っちゃう。
三上：そこまで難易度が高いんですよ。攻略は大変だったでしょう（笑）。ジルでも難しいですよ、アレンジモードは。
小林：『DC』のアレンジモードのキャラクター選択画面で、男と女のハード・イージーの表示を消したじゃないですか。あれは一応、両方とも難しいからなんです。本当にジルでも難しくなってる。
──クリスよりは弾丸に余裕がありますが?
小林：でも、体力ないからすぐ死んじゃうじゃないですか。バシッとやられると。あれ、もうあかんみたいな。だから、あなどれない。
──ハイパーゾンビに1匹だけ、強烈なのがいますね。
小林：あれは三上さんから強くしてくれって言われたんで強くしました。あー、こいつは楽勝やーん、って撃ったら、ゴゴゴゴゴーッって迫ってきて。ウォー、って襲ってくる。
三上：足、メチャメチャ速いし。
小林：あのハイパーゾンビって、一瞬バグだと思いませんか（笑）。階段下りたゾンビは、ショットガン上撃ちが効かないんですよ。普通は、上向いてバンってやったらすぐ死ぬじゃないですか。それやっても死なないから。えっ、と思って慌ててると、ガブってかまれるんですよね。
三上：そんくらい、やっとけ、と。
──アイテムの位置変更になにか意味はあるんですか?
小林：アイテム配置についてもすごく考えました。いろんな仕掛けを用意してあるんだけど、それを見なくてもクリアはできる。見てもらえない仕掛けが結構いっぱいあるんです。だから、極力それを見せられるように攻略ルートを設定しました。『１』で行かなくてよかった部屋にアイテムを置いたりとかして。
──行く必要のある部屋は増えましたね。
小林：逆に『1』で絶対に行かなきゃならなかった部屋へ行かなくてよくなってたりします。やっぱり攻略ルートを変えることによって新鮮味を出したかった。人によっては、頭を切り替えて一からやり直さなあかん、と思うはずです。本当は、ステージをまるごと変えたりするのが一番よかったりするんでしょうけれど、アイテムの位置が違って敵の配置が違うだけでもゲームをプレイする際の変化はかなり大きいと思います。
三上：敵の配置は、全部の部屋いじりましたからね。
小林：ふたりでずっとやってましたね。
三上：『1』の匂いを、あんまり残したくなかったんですよ。要所要所だけを変えれば、そこの部分で新鮮味を感じてくれるって思いながら作ってたんですけど。やっぱり匂いは残る。じゃあ、敵もアイテムも全部ひっくるめて見直そうってことになってしまった。
小林：敵の配置はちょっとでも変わると戦闘のタイミングとかが違ってくるから、また新たな攻略法を考えてもらえたりするんじゃないですかね。

三上：大変なんだ、敵の配置が（笑）。
小林：『バイオ』の場合は、演出とかカットの切り替えのタイミングとかすべてを考えないと、全体がおかしくなっちゃうんですよ。だから、向きまでちゃんと考えてセットする。どこから見ても、おかしくないように。
三上：配置といえば、寄宿舎から、洋館に戻ってきたときに、まず最初に物置でみんなセーブすると思うんですよ。開発中は、その物置の前にハンターを3匹セットしちゃった。ここが、山場やー！　ここを越えないとセーブできへんでぇー！　って言いながら(笑)。でもみんなそこで死んで、苦情が殺到しちゃって……でした。これぐらいハイテンションならんとアカンで、って思ったんですけど。やっぱり頭冷やして、製品版では1個減らした(笑)。
小林：バグチェックとかを内部でやってても、みんな死ぬんですよ。『バイオ』作ったスタッフが(笑)。ちょっと強くしすぎたかなー、って(笑)。
── 三上さんは、セーブできたんですか？
三上：だいたいクリアできたんですけど、たまに死ぬんですよね。そこだけ何回やっても3回に1回は死ぬ。でももう、それぐらいでなけりゃ、やりごたえない。ワーワー言いながら、ハンターがウオーッて襲いかかってきて、死ぬか、死ぬのかーってぐらいのハイテンションが、たまんなく好きなんです。僕個人としてはやりたかったんですけど、ほかの人がポコポコ死んじゃうのを見ていて、ちょっとやりすぎかなあ、って反省しました。
── 乗り越えても弾が足りなくなりそうですね。
三上：製品版でもクリスは、序盤と終盤に弾がなくなるんですよ。始めから考えて使わないとダメですね。ボス倒すところで、もうベレッタしか弾がない、じゃあもう倒せん、ギブアップ。って感じでやめる人もでてくると思いますよ。プレイする最低条件としては、『1』を3時間以内でクリアできること。そうでない人は手を出さないほうがいいかも。
──『オリジナルモード』からやれ、と。
小林：そうですね。
三上：アレンジモードの最初に警告文、出しとけばよかったかな（笑）。インクリボンってありますよね。僕らには必要のないモノだったんですよ。でもアレンジモードでやると、インクリボン、インクリボンって探し回る。『1』でインクリボン使わなかったりベレッタ拾わなかった人でも、絶対に拾いに行きますからね(笑)。ベレッタのマガジンどこにあるんだっけ?っていいながらやたら攻略本見るんですよ。ファミ通さんのを使わせてもらいました（笑)。すごく新鮮味がでてきて、よかったなと個人的には思ってます。
小林：回復アイテムも、あそこに取り逃したのあるよー、って洋館に戻ったりして。
三上：サクサクッとゲームを進めたければビギナーモードでプレイしてもらえばいいし、歯ごたえを求めるヘビーなユーザーなら、アレンジモード

小林裕幸
HIROYUKI KOBAYASI
『ディレクターズカット』では企画兼プログラマー。怖いゲームを作っていながらホラー映画とお化け屋敷が苦手。

のクリスでやればOK。アレンジモードもイージーにすれば弾数は倍になりますし、難易度については、かなりフォローはしてるんですよ。

── 弾が増えただけで攻略は楽になりますからね。

三上：多分、アレンジモードのクリスをやるときは、攻略本必須ですよ。おいしいですよね、アレンジ版クリスのために攻略本が売れる(笑)。これが欲しいんだ、いるんだ俺には！　って読者がきっと出てきますよ。

小林：攻略って言えば、キャンセル技知ってます？　構えをキャンセルしてから、また構えなおして撃つと結構、連射できるんですよ。

三上：撃つほうを押しっぱなしにして、構えるほうを連射するんです。R1を連射すると、パンパンパンってなりますよ。『1』のときから、内部的には有名だったんですけどね。

── お二人は、どれぐらいの時間でクリアできますか。

小林：僕、一応頑張って、2時間10分でクリアしたんですよ。クリスが2時間10分で、ジルはベストで2時間20分。

三上：僕は、クリスで4時間くらいですかね。

■『バイオハザード2』はどうなるのか

── ホラー映画とかは好きなんですか？

小林：いや、僕は怖いんでホラー映画はあんまり見ません。遊園地のチョットしょぼいおばけ屋敷にも入れないんです。同じ怖いでもジェットコースターに乗るほうがだと平気なんですけどね（笑）。

『バイオ』は、作ってる側だから逆に大丈夫なのかも。作っていればネタがわかるじゃないですか。ここはこうなるとかね。でも、仕事なので怖いものを極力見るようにはしています。自分で作ってると怖さがわからなくなってくるんですよ。映画見てるといろんな演出があるんで、ゲームに使えないかなぁ、とかはよく考えてます。

三上：演出の変化とかを考えると、同じ監督とかで2作目は作んないほうがいいんじゃないですかね。

──『2』はどうなんですか？

三上：今、グサって(笑)。大丈夫、ディレクターが変わってますから。

── 三上さんは『2』に関してはプロデューサーですよね。

三上：ええ、『1』はディレクターで、『2』がプロデューサー。それで『DC』に関してはプロデューサー兼ディレクターです。

──『2』はどのような切り口になるのでしょう？

三上：基本的には『1』の延長線上なんですよね。ゲームの色を変えずにパワーアップはさせてる。僕はよく車で例えるんですけど、同じ車の古い型を『1』だとすると、基本的なスタイルは一緒だけど、アクセル踏んだときに前とは全然違うものだと理解する感覚です。つまり、より恐怖がパワーアップしているわけです。ディレクターが変わって恐怖の色もちょっと変わってきている。ザッピングなども駆使した点でも、パワーアップに

繋がっていると思います。

『1』はゲームとシナリオストーリーがリンクしてなかった部分があって、そこがすごく不満なんです。具体的に言うと、ヘビに喰われて死にかけてるのを急いで助けても絶対死んじゃうとか。バリーが死ぬか生きるかもイエス・ノーの選択だけで決まっちゃう。待つか、待たないかとか、もうわかるわけねぇよ! みたいな部分がそうです。そこらへんを『2』ではかなり注意して作ってます。

──『2』の体験版は、町中ゾンビで、どこに逃げたらいいのかっていう恐怖感がありますね。

三上：体験版だとわかりにくいと思うんですが、本当はオープニングムービーつくんですよ。そこから始まると、スッとあの世界に入り込めちゃうんです。体験版にはムービーが入っていないんで、なぜ、そこに立っているのかわかりづらいと思うんですけど、本編を買えばわかります。

小林：本当はムービー入れたかったんですけど、間に合わなかった。ゾンビも本当はもっと、ワラワラ出したかったんですけどねえ。

三上：やっぱり、難易度の問題で、最初あんまりキツくしちゃうと、初めてバイオをプレイする人にはちょっとつらすぎるかな、と思って調整したんですよ。だから、本編では若干変わるかもしれませんね。『2』を作り始めた最初イメージまで、なんとか近づけようと思ってるんです。

──『2』の難易度は、どうなんでしょう。

小林：『2』は、男版と女版とあるんですけど、両方とも難易度は一緒なんですよ。『1』のときには、クリスから始めたいっていう気があっても、"ハード"って書いてるから、とりあえずジルからやるユーザーが多かった。次回は初めてプレイするときに、男版と女版とを選ぶユーザーが半々ぐらいになればいいかなと思って難易度は同じものを基盤にしてます。

── 攻略本で男女別攻略は必要ですか?

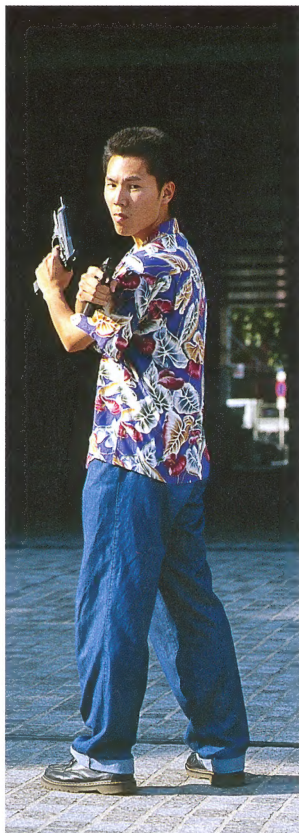
小林・三上：ですね。今回以上に。

小林：『1』のときでも、クリスとジルをちゃんとやってもらえばかなり違うことがわかるじゃないですか。でもユーザーには似たもんって思われてて、片方しかやってくれなかったり……。

── 難易度が違うぐらいにしか見られない?

小林：思われてるんじゃないじゃないですか。それがちょっと、くやしいんですけどね。だからもう『2』はストーリーも明確に違うようにしました。期待して待っていてください。少なくとも『1』の2倍は楽しめるようにしてあります。

── 今日はどうもありがとうございました。

1997年9月2日／カプコン大阪本社にてインタビュー

Inside of BIO-HAZARD

DIRECTOR'S CUT

CONTENTS

S.T.A.R.S.内部文書

S.T.A.R.S.の隊員教育用マニュアルの形で、ゲームの基本的な操作法やプレイのコツなどを解説している。現実との錯綜度合いは低いので、通常の攻略本と同様に、プレイ時のリファレンスとして利用していただけるはずだ。ぜひ一度は読んでいただきたい。

アンブレラ社B.O.W.研究メモ

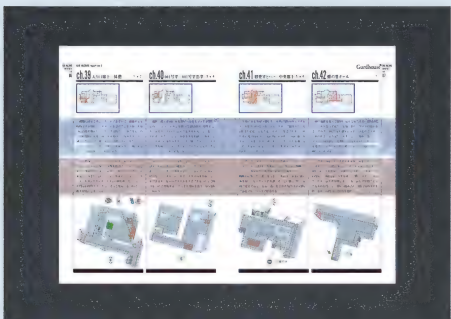
アンブレラ社から押収された資料を元にした生物兵器の解説で、事件後発足した究明委員会の手により構成されたものである。大まかな特徴、敵として遭遇した場合の対処法などについてはこのメモを閲覧することで知ることができる（P152～155に関連情報あり）。

本書の構成について

本書は、架空の町ラクーン市で"実際に"起きた生物災害＝バイオハザードを、あくまで現実の出来事としてとらえて1冊にまとめたものである。すなわち、ゲームを解くだけの攻略本ではなく、バイオハザードの世界をより深く知るための手引書であるとも言えるだろう。

そのため、（架空の）現実の情報とゲーム情報とが錯綜し、多少混乱しやすい構成になっているかもしれない（各章の詳細については下段参照のこと）。だが、逆にその混乱によって、現実との境界を見失うほどゲームにハマっていただければ幸いである。なお、本文中に登場する"バイオハザード事件究明委員会"は、あくまで本書のみの設定であることをお断りしておく。

ラクーン市警察極秘資料

バイオハザード事件直後、ラクーン市警察により生存者の事情聴取が数度に渡って行なわれた。この章は、その証言を元に構成された報告書（攻略法）である。マップや入手アイテムなどの情報も多数掲載されている（本書の攻略内容はアレンジモードのみが対象となっている）。

シークレット攻略データ

この章は、編集部がまとめたゲーム情報のページである。最短攻略ルートや秘技などゲームをより楽しめる要素を掲載している。報告書（攻略法）と合わせて読んでもらえれば、より幅の広いプレイをすることができるようになるだろう。4つのモードを心ゆくまで堪能してもらいたい。

注釈　本書はプレイステーション版『バイオハザード ディレクターズカット』のアレンジモードにのみ対応しています。

C.バーカー、D.クローネンバーグ、D.R.クーンツ、
G.A.ロメロ、T.サビーニ、J.ダンテ、J.カーペンター、
S.ライミ、S.キング、etc…
その他、すべてのホラークリエイター達に
そして、彼らを愛するすべてのホラー愛好者に捧げる

The case of BIO HAZARD investigation file

1998年7月、ラクーン市において発生した生物災害に関する捜査ファイル

バイオハザード事件究明委員会

The case of BIO HAZARD
Commission of investgate the BIO HAZARD CASE

調査ファイル閲覧にあたって

この調査ファイルは、本年7月にラクーン市において発生した生物災害=アンブレラ社のBC（生物化学）兵器研究開発施設でのウイルス漏洩事故（以下バイオハザード事件と呼称する）の詳細を記したものである。過去に提出済みの民間報道を元に事件の表層のみをなぞった調査書（※編注）と比較すると、今回の資料は、より事件の核心に触れる深い内容となっている。以下に当資料を構成する3つのファイルの内容について言及しておく。それぞれのファイルを閲覧する際の参考にしていただきたい。

なお、閲覧にあたっての注意であるが、当然のことながら当資料は特級機密となる。当局への承諾なく閲覧した場合、及び承諾の有無に関わらず当資料を複写、複製した場合、連邦法において処罰されることを明言しておく。

※編注）本書においては、ここで言及された"調査書"の内容には一切触れていない。混乱なきようお願いする。

This brochure is the textbook were prepared for S.T.A.R.S. staff before the Bio-hazardous Incident in Raccoon city. Although seems just a common manual, there are some description on enemies which has superhuman ability: the fact is a kind of indirect evidence that S.T.A.R.S. staff and bio-organic weapon were plotted to encounter each other. For your reference, a prologue by S.T.A.R.S. chief, Albert Wesker is introduced as follows.

(Previous sentences are omitted) .....This manual explains technical skills which our S.T.A.R.S. staff should master. But it contains the minimum standards and you should recognize that more skills should be learned through actual fighting.

You should pay attention that S.T.A.R.S. is one division of Police Agency, is not troops. From the point, the skills of investigation and first aid for wounds are, in deed, prefer to those of fighting and shooting. In other words, relief of citizens and prevention of criminal acts are prefer to elimination of perpetrators and terrorists.

Though the skills are explains as following sections as I mentioned, the skills of evasion and/or prevention of fighting should be attached more importance than those for fighting, itself. I hope this manual are helpful for your dignified works that defend the security of citizen.

S.T.A.R.S. chief, Albert Wesker

FILE1：S.T.A.R.S.内部文書

S.T.A.R.S.

informal document

このファイルは、ラクーン市でのバイオハザード事件直前にS.T.A.R.S.隊員向けに作成された教本である。一見なんの変哲もないマニュアルに見えるが、一部、人間以上の能力を持つ敵を想定したと思われる記述が見受けられ、S.T.A.R.S.隊員と生物兵器との遭遇が仕組まれたものであったことの間接的な証拠となっている。なお、以下にS.T.A.R.S.隊長アルバート·ウェスカーによる序文を紹介しておく。

（前略）……本マニュアルは、我がS.T.A.R.S.隊員として会得すべき各種技能について解説したものである。ただし、これらは必要最低限の物であり、さらなる技能習得は実戦を通じて行なわれるものであることを心得ておくべきであろう。

ここで注意すべきことは、S.T.A.R.S.はあくまで警察組織の一端であり、軍隊ではないということである。そのため、格闘、射撃などの戦闘的な技能よりも、調査や負傷者の応急処置の技能のほうが、より隊員に求められるものとなる。つまり、犯罪者やテロリストを積極的に排除する以上に、市民の救済と犯罪行為の防止がより優先されるのである。

以下に続く各章では、最初に述べたとおり隊員として必要な各種技能が解説してあるわけだが、戦闘のテクニック以上に戦闘を回避、または防止するテクニックのほうが重要であるということをよく認識し、市民の安全を守るという諸君らの崇高なる任務の遂行に役立ててほしい。

S.T.A.R.S.隊長　アルバート·ウェスカー

S.T.A.R.S.組織概要

S.T.A.R.S.とは……

●設立の経緯

S.T.A.R.S.(Special Tactics And Rescue Service)とは——特異な犯罪に対する作戦や人命救助を目的とした、ラクーン市警察所属の特殊作戦部隊である。このS.T.A.R.S.がラクーン警察局内に設置されたのは1996年。当初はBC(生物化学)兵器を用いた新手のテロ行為、新種の麻薬、広大なネットワークを部隊とする電脳犯罪など高度、多様化の一途をたどりつつある特殊犯罪に対処するための実験的なものであった。だが、この設立に際し、ラクーン市に巨大な工場群を持つアンブレラ社を始めとする地元大手民間企業数社が、市の一大プロジェクト『明るいラクーン21』の一環として出資を行なったそのためS.T.A.R.S.は高度な設備と広範な情報網、そして優秀な人材を擁するエリート集団として発足するに至ったのである。

●組織の性質

元来、警察組織の一部でしかないはずのS.T.A.R.S.ではあるが、その節に至るまでの特殊な事情（スポンサーが民間企業であること）から、多少、通常の警察を始めとする公的機関とは性質を異にしている。特に入隊時の資格審査はその特徴が顕著で、実力本位のエリート集団の名の元に性別、年齢、経歴を問わずにスカウト制での採用が行なわれている。

●任務の詳細

S.T.A.R.S.の任務は前述したように特殊作戦であるが、具体的に言うと、治安維持・要人警護・対テロリズム・人質救出の4つが主な任務となる。特に対テロ=カウンターテロ作戦においては、その道では世界最高と言われるSAS（英国特殊空挺部隊）と同等の実力を持つと評価されている。実際には、隊の発足後は特に大がかりなテロ行為が発生していないため、その実力はいまだ発揮されないままではあるが、銀行強盗、誘拐、麻薬中毒患者による籠城事件などでの人質救出率は80パーセント以上にのぼり（残り20パーセントに関してはS.T.A.R.S.介入前に人質が殺害されていたことが確認されている）、今後の活躍が期待されるところである。

●隊の構成・装備

S.T.A.R.S.における作戦時のチーム編制は5マンセル（5人編成部隊）を基本にしている。現在S.T.A.R.S.には12名の隊員がいるため、A（アルファ）チームとB（ブラヴォー）チームの2班に分け、それぞれ変則的な6マンセルで作戦が行なわれている。ただし、それはあくまでも原則であり、場合によっては2マンセル（前衛と第一狙撃の2名編成）3組による作戦や2チーム合同による大規模で軍隊的な作戦を行なう場合もある。

メンバーは、如何なるときにも、チームとして行動することを義務づけられている。

■5マンセルの構成

LDR（リーダー）

指揮官。現場での戦術的な作戦決定を行ないセルの頭脳となる。責任上、S.T.A.R.S.では隊長と副隊長が任にあたっている。

PM（ポイント・マン）

作戦時に最前線に位置する斥候。先行しての偵察や陣地確保が任務となる。最も優秀な隊員がこれにあたる場合が多い。

BUM（バックアップ・マン）

前衛の援護が主な任務で、PMとコンビを組んで2マンセル的な行動を行なう。PM同様に高度な力量が要求される位置である。

OM（オムニ・マン）

各種装備の運搬や、重火器の操作が任務。前衛から離れた戦略的な行動をとることが必要とされる。

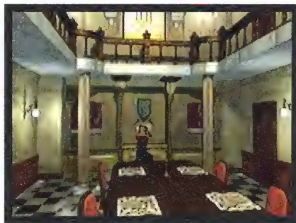
RS（リア・セキュリティ）

本部やヘリの警護などの後方警戒が任務で、作戦によっては狙撃手にもなる。S.T.A.R.S.の場合このポジションが2名となる。

■備考：ヘリ搭乗時のシート表

S.T.A.R.S.アルファチームの場合、チーム内のポジションがヘリ作戦時の席順に反映されている。この席順であれば、ヘリの着陸直後に作戦行動を起こすことが容易であり、その後の展開を有利にすることも可能であるのだ。

BUM		PM
LDR		OM
RS		RS

■＝コクピット

チームが分断された場合には、隊員個人の判断による行動も必要とされる。

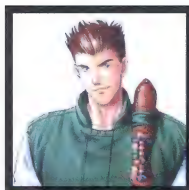
S.T.A.R.S.officer list / Top secret

S.T.A.R.S. 隊員名簿

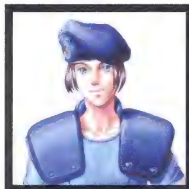
非公開・・・・・・

Name(氏名)／アルバート・ウェスカー *Albert Wesker*

Age(年齢)／38　Blood(血液型)／O
Stature(身長)／183cm　Weight(体重)／84.5kg
Skill(技能)／ S.T.A.R.S隊長。生物工学のスペシャリストにして元陸軍の技術将校である。
Posittion(配置)／LDR(リーダー) *LEADER*
Note(備考)／アンブレラ社からの派遣により隊長へと就任した。

Fingerprint(指紋)

Name(氏名)／クリス・レッドフィールド *Chris Redfield*

Age(年齢)／25　Blood(血液型)／O
Stature(身長)／181cm　Weight(体重)／80.4kg
Skill(技能)／ ヘリ操縦士免許を所持。射撃技能はチーム随一。観察力、洞察力にも優れる
Posittion(配置)／PM(ポイントマン) *Point man*
Note(備考)／元米空軍所属。上官とのトラブルで除隊となった経歴がある。

Fingerprint(指紋)

Name(氏名)／ジル・バレンタイン *Jill Valentine*

Age(年齢)／23　Blood(血液型)／B
Stature(身長)／166cm　Weight(体重)／50.4kg
Skill(技能)／ 爆発物処理の専門家。手先が器用なため開錠術やトラップの解除も得意とする。
Posittion(配置)／RS(リア・セキュリティ) *Rear security*
Note(備考)／市民を脅かす悪者が許せなかったというのが入隊動機である。

Fingerprint(指紋)

Name(氏名)／バリー・バートン *Barry Burton*

Age(年齢)／38　Blood(血液型)／A
Stature(身長)／186cm　Weight(体重)／89.3kg
Skill(技能)／ 火器関係の知識が非常に豊富。隊内の火器の整備・補充も彼の担当である。
Posittion(配置)／BUM(バックアップマン) *Back up man*
Note(備考)／既婚。ふたりの娘を持つ。強すぎる正義感には要注意か？

Fingerprint(指紋)

Name(氏名)／ジョセフ・フロスト *Joseph Frost*

Age(年齢)／27　Blood(血液型)／B
Stature(身長)／179cm　Weight(体重)／72.3kg
Skill(技能)／整備技師、危険物取り扱いなどの資格を持つ。チームでは車輌整備を担当。
Posittion(配置)／OM(オムニマン) *Omni man*
Note(備考)／激しやすい性格のため非常時の行動に不安がある

Fingerprint(指紋)

Name(氏名)／ブラッド・ヴィッカース *Brad Vickers*

Age(年齢)／38　Blood(血液型)／O
Stature(身長)／183cm　Weight(体重)／84.5kg
Skill(技能)／ 情報処理担当。通信機器関係の扱いに強く、ヘリ操縦免許も所持している。
Posittion(配置)／RS(リア・セキュリティ) *Rear security*
Note(備考)／やや小心でプレッシャーに弱い。

Fingerprint(指紋)

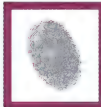
S.T.R.S.officer list / Top secret

S.T.A.R.S. 隊員名簿

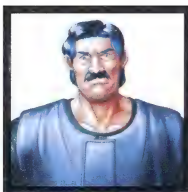
非公開・・・・・・

BLAVO TEA0M OFFICER

Name(氏名)／エンリコ・マリーニ *Enrico Marini*

Fingerprint(指紋)

Age(年齢)／41　Blood(血液型)／O
Stature(身長)／190cm　Weight（体重）／83.0kg

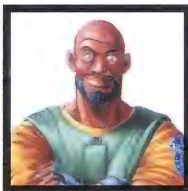
Skill(技能)／ S.T.A.R.S.副隊長。サバイバル技術に関しては一日の長を誇る。

Posittion(配置)／LDR(リーダー) *LEADER*
Note(備考)／ 精神力の強さには定評がある。趣味はゴルフ。

Name(氏名)／ケネス・J・サリヴァン *Kenneth J.Sullivan*

Fingerprint(指紋)

Age(年齢)／45　Blood(血液型)／O
Stature(身長)／188cm　Weight（体重）／96.8kg

Skill(技能)／ 化学博士の博士号を持ち、化学兵器に対する対策・防護を専門とする。

Posittion(配置)／PM(ポイントマン) *Point man*
Note(備考)／ 凝り性で、造園、犬の調教が趣味。

Name(氏名)／リチャード・エイケン *Richard Aiken*

Fingerprint(指紋)

Age(年齢)／23　Blood(血液型)／AB
Stature(身長)／172cm　Weight（体重）／62.5kg

Skill(技能)／ ブラボーチーム通信担当。他のメンバーに較べると、戦闘技術は多少劣る。

Posittion(配置)／BUM(バックアップマン) *Back up man*
Note(備考)／ 陽気で笑顔を絶やさない好青年。

Name(氏名)／フォレスト・スパイヤー *Forest Speyer*

Fingerprint(指紋)

Age(年齢)／29　Blood(血液型)／A
Stature(身長)／183cm　Weight（体重）／71.1kg

Skill(技能)／ 電脳犯罪（カウンターハッカー）担当。射撃技能もチームで1、2を争う。

Posittion(配置)／OM(オムニマン) *Omni man*
Note(備考)／ 運転技能も高いが趣味レベルである。

Name(氏名)／エドワード・デューイ *Edward Dewey*

Fingerprint(指紋)

Age(年齢)／26　Blood(血液型)／A
Stature(身長)／193cm　Weight（体重）／112.1kg

Skill(技能)／ ブラボーチームでのヘリ操縦を担当。ライフルでの狙撃を得意とする。

Posittion(配置)／RS（リア・セキュリティ） *Rearsecurity*
Note(備考)／ チームーの巨漢。ダンスが趣味。

Name(氏名)／レベッカ・チェンバーズ *Rebecca Chambers*

Fingerprint(指紋)

Age(年齢)／18　Blood(血液型)／AB
Stature(身長)／161cm　Weight（体重）／42.1kg

Skill(技能)／ 衛生担当。化学関係の知識にすぐれ、大学も既に卒業済み（学位は取得せず）。

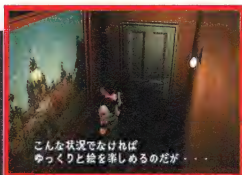
Posittion(配置)／RS(リア・セキュリティ) *Rear security*
Note(備考)／ 能力はあるが経験に乏しいのが難点か？

爆弾処理、対テロ、凶悪犯罪など、常に危険と隣り合わせの状況で活動をするS.T.A.R.S.の隊員には、隊員各々に戦闘、兵器、救護など、多岐に渡る特殊技能が要求される。さまざまな技術に精通していればこそ、予想外の事態に遭遇したときでも適切な対処ができよう。部隊の性格上、S.T.A.R.S.は戦闘任務が多いため、このマニュアルでは、敵対者がいると仮定した建物の潜入調査に例を挙げ、移動、調査、戦闘、治療方法について解説していく。どんな状況においても言えることだが、大切なのは沈着、冷静に行動することである。極限下において冷静さを欠くと、作戦遂行に支障をきたすばかりか、仲間や自分の命をも危機に陥らせかねない。くれぐれも軽率な行動は取らぬよう注意することだ。常時、そのことを頭に入れて任務に臨みたい。

任務完遂のための心得
S.T.A.R.S. Survival manual

S.T.A.R.S.
サバイバルマニュアル

作戦遂行の流れ図

移動
建物の隅々まで探索するため、迅速な移動が求められる。
P.19にて解説

調査
不審な箇所は徹底的に調べ、証拠や必要な物品を入手する。
P.20にて解説

戦闘
身を守るためには、危害を及ぼす敵を制圧することも必要。
P.24にて解説

治療
戦闘で傷を負ったなら、可能な限り早く手当てをすること。
P.30にて解説

●移動の種類(手段)

もっともオーソドックスでありながら、すべての移動の基本となるのがこの"前進"である。ただ、移動においてはキャラクターの向きと、方向キーの操作の方向は必ずしも一致していないので注意したい。方向キーの上を入力すれば、画面の視点に関わらずキャラクターが向いている方向に歩くことができる。

Forward
前進

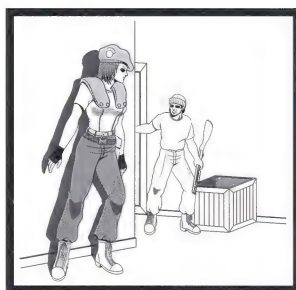
闇雲に前進するばかりでは、待ち構えるすべての危険に対処することは困難である。時と場合によっては引き下がることも必要だ。方向キーの下を入力すると、前方を向いたままゆっくり後ずさることができる。戦闘時に敵との間合いを一定に保つ場合などは後退することも有効な戦術のひとつである。

Backward
後進

進路上にある障害物の除去、不審な箇所の調査、スイッチを押すなどの一連の動作を行なう場合には対象物の方向に正確に向く必要性がある。方向キーの左右を入力すると、立っている場所を中心として左右に回転する。"前進"、"後退"の動作と組み合わせることで自由自在に移動できるようになる。

Turn
方向転換

早急に目的地へ移動しなければならない場合、またこちらが不利な状況で敵と相対し、戦闘を回避しなければならない場合など、迅速な行動を求められる場面では、素早く移動する術が必要になってくる。×ボタンを押したまま方向キーの上を入力すると、キャラクターの向いている方向に走ることができる。

Running
走る

移動について

S.T.A.R.S. Survival manual

MOVE

屋内の作戦において何よりも大切なのは、建物の全体像を掌握することだ。事前に作戦対象となる建物の地図を入手し、把握しておくのが望ましいが、そうできないことも多々ある。その場合、突入後に建物内を早急に調査し、部屋の配置や作戦に使えそうな物品をチェックしていく。しかし屋内ではどこに危険が潜んでいるのか知れない。不用心な一歩は命取りになり得る。時には大胆な行動が必要になる局面もあるが、いずれにせよ移動の際には慎重を期して行動したい。

調査について～アイテム入手

S.T.A.R.S. Survival manual

Investigate.1

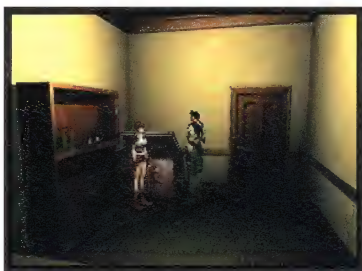
事件解明のため、そして作戦そのものを成功させるためにも、現場の調査は入念に行なうべきである。重要な証拠品を見つけたり、未然に危険な罠を察知、回避できることもあるからだ。また研究所などは、機密保持のために侵入者を阻む仕掛けが施されている。そういった場合、何らかの解除方法が用意されているはずだ。その多くは、その場だけで処理できないように別の場所に隠された鍵、もしくは鍵に相当する物品（アイテム）を必要とする。作戦中はアイテムの入手にも留意せよ。

●調べる～アイテム入手

基本は怪しい物を見つけたらとにかく調べてみることだ。気になる対象に近付いて□ボタンを押せば、調べることができる。それがアイテムであれば入手可能だ。アイテムは見つけた時に持って行くかどうかの選択をするが、手持ちのアイテムが制限数（クリスは6個、ジルは8個）を越える場合は携行できない。同様に、仕掛けを動かすスイッチなども、調べると動かすかどうかの選択肢が出る。よく判断して対処したい。

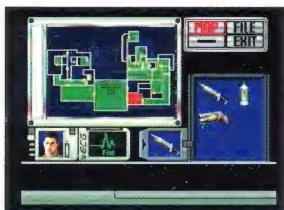
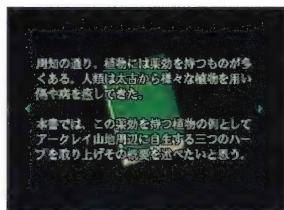
◆怪しげな物や箇所を発見したら、とにかく近づいて調査すること。

●アイテムの運搬について

入手したアイテムは、一部（対応するすべての扉を開けてしまった鍵）を除いて、捨てられない。そのため、積極的にアイテムを入手していると、本当に必要な物を見つけた時に持ちきれない場合がある。弾や薬など、当面使用しないであろうアイテムは、特定の場所にあるアイテムボックスにしまっておき、手持ちのアイテム欄に常時、空きを作っておきたい。見つけた場所を覚えておき、必要な時に取りにいくのもいい方法だ。

◆中にしまった物は、どこのアイテムボックスからでも取りだせる。

●アイテムの種類と特殊アイテム

入手できるアイテムには、閉ざされた扉を開くためのキーアイテム、武器とその弾薬、怪我や毒を治療する回復アイテム、特定の仕掛けを解除するためのイベントアイテムなどがある（詳細は次ページ参照）。これらのアイテムは、持てる数に制限があるため、その時々で必要な物を選択して、持ち運ばなければならないが、ほかに地図や書類、通信機など個数制限に含まれない特殊アイテムが存在する。特殊アイテムは、サブ画面上の専用コマンド（MAP／FILE／RADIO）から使用する。このなかで

RADIOコマンドだけは任意に使えず、通信機を入手していて、なおかつ、ピーピーという受信音が聞こえた直後のみ使用できる。

◆地図は全部で6枚ある。MAPコマンド自体は、地図を入手しなくても使用できる。

◆各書類には、事件の細部をうかがえるものや、攻略のヒントなどが書かれている。

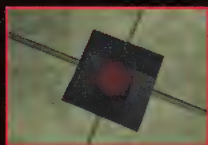
●仕掛けについて

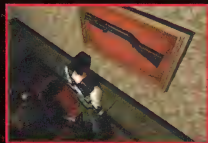
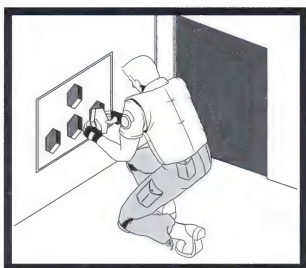
アイテムの中には、巧妙な仕掛けを解かなければ入手できないものがある。その中には、命を奪うような危険なトラップもあるので、細心の注意を払って対処したい。万一、仕掛けの解除に失敗した場合は、すみやかにその部屋から出ることだ。いったん部屋から出て、もう一度入りなおすことで、すべての仕掛けがリセットされ、再度挑戦しなおすことができる。仕掛けは大別すると以下の3種類がある。

押して動かす仕掛け

通常は動かせない本棚やキャビネットなどを押したときに容易に動く場合、そのうしろに隠し部屋やアイテムがあるはずだ。また、押して動かせる石像はなにかの仕掛けを解いたり、穴を塞ぐために必要になる。高所のアイテムを入手する際に使う踏み台も、適所まで押して動かしてから乗るように。

スイッチで動く仕掛け

隠し扉やアイテムには、スイッチを押すことで発見できるものも多いが、同時に危険な罠が作動してしまうこともある。直接的な行為だけに、スイッチを押す場合は辺りに不審な所がないか確認したい。部屋の明りをつけるためだけのスイッチもあるが、そんな単純なことが仕掛けを解くカギになっていたりもする。

特定のアイテムで動く仕掛け

仕掛けの中には、特定のアイテムが解除スイッチの役目を果たしているものがある。どこにどのアイテムを使用すべきかを正確に見極められなければ、決して解くことはできない。もし不審な形のくぼみなどを発見したら、何らかの仕掛けがあると考えられる。その形状に合うアイテムがないか確かめること。

調査について〜アイテム使用

S.T.A.R.S. Survival manual

Investigate.2

アイテムを入手したら、それが何であるのか必ず確認しておくこと。銃や弾薬など、正体がすぐにわかる物なら、いかに有効に利用していくかが今後の作戦を展開するにあたってのポイントとなってくる。過酷な状況下で作戦を実行しながら生き延びてゆくためにも、アイテム使用のタイミングは適切に判断しなければならない。アイテムが適切に使用できるということは入手したアイテムの効果が理解できており、なおかつ状況が把握できているということでもあるからだ。その環境にどれだけ臨機応変に対応できるかが、最後まで生き残るためのカギとなるのだ。

●基本操作

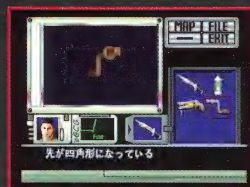
携帯しているアイテムは、サブ画面を開くことで、“使う(装備)”、“調べる”、“組合せ”の3つのコマンドが実行できる。これらのコマンドでアイテムの使用や調査、治療、武器の装備、弾の装填、ハーブの調合などの各種操作を行なう。入手したばかりのアイテムには、仮の名称がつけられていて調べることで正式名称が判明する。また、アイテムを詳しく調査することで、その中から新たなアイテムを入手できることもある。

◆正しいアイテムの使い方ができていれば必ず道は開けるはずだ。

使う

アイテムは使う場所の前まで移動してから、サブ画面上で選択して使用するが、各部屋のカギに関しては扉の前に向かって□ボタンを押すだけで使用できる。

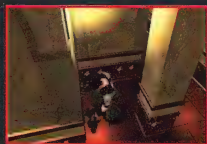
調べる

手に入れたばかりのアイテムは、サブ画面上でさまざまな角度から眺めて調べられる。この状態のとき□ボタンを押すと、さらに詳しい情報を得ることができる。

組合せ

銃火器に弾をこめたり、治療薬などを調合する作業はサブ画面上で行なう。また、インクリボンや同種の弾薬を組み合わせてひとつにまとめることもできる。

使用法による アイテム分類

回復アイテム

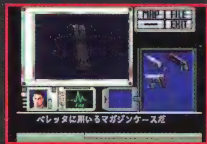
傷を治療する際には、救急スプレーもしくはグリーンハーブを、毒の治療にはブルーハーブを用いる。回復アイテムは一度使用するとなくなってしまう上に、入手できる数にも制限がある。傷を負う度に使っていてはすぐに足りなくなる。傷が軽傷なら、使用せずに耐えるくらいの心構えが必要である。

キーアイテム

施錠されている錠前を開ける場合は、対応している鍵をもってさえいれば、□ボタンを押すだけで解錠できる。その際、対応する扉をすべて開けて不用になった鍵はその場で処分することができる。また、鍵の種類によっては、サブ画面上で“使う”コマンドを使用しないと効果の現れない物もあるので注意しておきたい。

武器

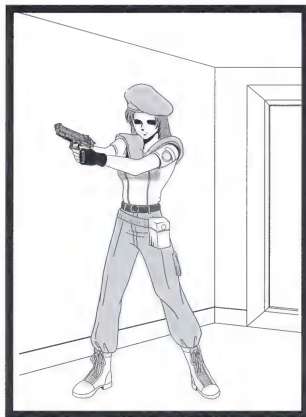
武器は、サブ画面上であらかじめ“装備”しておくことで使用可能になる。R1ボタンを押すと武器をかまえ、□ボタンで攻撃を行なう。各武器によって特性が違うので、状況に応じた物を装備したい。また、すべての銃器は装填できる弾数に制限があるので、残弾数はこまめにチェックし、補充しておくように。

弾薬

入手できる弾薬は限られているので、無駄な発砲はしないこと。装弾はサブ画面上で銃火器と弾薬を組み合わせることで行なえるが、適合した弾薬でなければ装填できないので注意したい。また、同じ種類の弾薬を持っている場合にはそれらを組み合わせると、複数個をひとつにまとめて携行することができる。

インクリボン

インクリボンを所持しているとき、タイプライターの前に立ち、□ボタンを押すことでその時点までの状況をセーブできる。セーブ以外の使い道はないので、通常はアイテムボックスにしまっておきたい。あと何回使えるのかは、右下の数字で確認できる。複数のインクリボン同士を組み合わせることで、ひとつにまとめておける。

イベントアイテム

先に進むため、またはトラップを解除して別のアイテムを入手するために用いるのがイベントアイテムである。本やメダルなど、その形状はさまざまだ。しかしそのほとんどが一度使ったあとは使い道がなくなってしまうので、必要なときだけ携帯し、使い終わったらすぐにアイテムボックスにしまっておくようにしたい。

戦闘基礎
S.T.A.R.S. Survival manual
Combat.1

凶悪犯罪においては、自衛のもと、もしくは人質などの人命を確保するため、やむを得ず犯人たちと交戦する場合が生じる。また危険地域への潜入調査などでは、作戦の妨げになり得る存在(放たれた動物など)を予め排除しておけば一層の安全が確保できる。好戦的な行動は避けるべきだが、戦闘状態に入った場合は、迅速かつ正確に敵を倒さねばならない。ここでは戦闘における基本事項を今一度レクチャーする。初心に立ち返り、再確認しておくように。

●武器入手～装備

ゲーム中は最大5種類の武器が使えるが、スタート時は初期装備として、クリスはコンバットナイフ、ジルはベレッタとコンバットナイフしか所持していない。そのほかの武器は調査中に入手していくことになる。収得した武器はサブ画面で武器を選択し“装備”コマンドで装備することで初めて使用可能になる。武器は入手時に最大装填数分の弾が込められているが、それだけでは心もとない。早急に適合する弾薬を入手したい。

◆ゲーム開始時武器は装備されていない。すぐに装備しておくこと。

●弾込めの方法

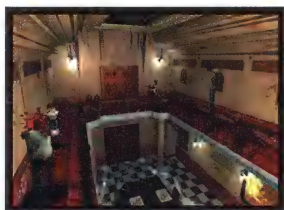
当たり前だが、銃器はそれぞれ専用の弾がないと撃つことはできない。サブ画面で、銃器と弾薬を組合せて弾を込めておくこと。また、グレネードガンを除く各銃器は弾が尽きるまで撃つと、同種の予備弾薬を持っていれば、自動的にリロード（再装填）される。しかしリロードの動作は時間がかかるため、交戦中に弾が尽きることはかなり危険である。戦闘前に残弾数をチェックし、必要ならば弾薬を補充しておくこと。

◆1回で込められる弾数は、その銃の最大装填数までである。

●構え～攻撃

R1ボタンを押し続けている間は武器を構え、攻撃の体勢になる。このときに□ボタンを押せば攻撃する。注意したいのが、武器を構えている間は方向転換以外の移動行動ができなくなってしまうことだ。敏捷性の高い敵と対峙した場合などは、武器を構えっぱなしにして戦うのはむしろ危険である。瞬時に武器を構えて攻撃、すぐに構えを解除して移動できるように訓練してほしい。それから、武器を構えるときに攻撃可能な敵がいる場合、その方向に自動的に狙いをつける特性がある。敵が動き回

っても、押しているR1ボタンを一度離し、再度押すことで射線から外れた敵に素早く照準を合わせ直すことができる。

◆このように敵が攻撃範囲にいるときに、R1ボタンを押して攻撃体勢を取ると……。

◆武器を構えると同時に、敵をターゲッティングする。あとは□ボタンで攻撃する。

●基本的な戦闘の注意点

戦闘では以下の一連の流れをスムーズに行なえるよう訓練しておきたい。新たな地域に移動したら、まず敵の有無を確認し、敵を発見した場合は残弾数と自分の状態を考慮して交戦するか退くか決定する。出会った先からすべての敵と戦っていては、とても体力も弾薬も持たない。もし戦闘を行なう場合は、敵の行動に注意して的確に相手を倒すこと。そして戦闘後は再び残弾と自分の状態のチェックし、回復を行なっておくように。

上・中・下段の撃ち分け

ロケットランチャーを除く各武器は、武器を構えているとき、上・中・下段の3方向に攻撃することができる。上段攻撃は空中や天井にいる相手、下段攻撃は背の低い相手や這いずっている相手と戦う場合に有効だ。また、敵の足や頭を狙うことで、効果的に倒すこともできる。

攻撃の隙に注意

銃も考えなしに撃ち続ければいいというものではない。種類によって変わってくるが、発砲時の反動でつぎのに撃てるようになるまで、若干のタイムロスが生じてしまう。敵から攻撃を受けるのは、たいていこの間である。この隙をカバーするために、敵と自分との間合いを充分に取り、武器の威力などを考慮した上で戦いたい。

見えない場所にいる敵

画面のアングルによっては、いるはずの敵の姿が見えないときがある。R1ボタンを押せば、その反応で敵の存在を確認できるので、新たな場所に移動したら、まずは敵のチェックを行なうこと。また、敵が近くにいると足音やうなり声など、の音からも敵の存在を察知することができる。わずかな物音にも要注意だ。

戦闘応用
S.T.A.R.S. Survival manual
Combat.2

戦闘でもっとも大切なことは一体なにか？　それは日頃訓練している基本事項を実戦でいかに確実に行なえるかということだ。さらに言えば、基本的な行動をとるだけでなく、その場の状況に合わせて臨機応変に対処できることが重要になる。敵と遭遇したからといって慌てふためくようではS.T.A.R.S.隊員として失格である。ここでは基本戦術を踏まえた上で、どのように実戦に応用していくかを述べる。ここで挙げた戦闘技術は即座に実戦で役立つものが多いので必ず習得すること。

●実戦での心得

実戦では自分に有利な状態で戦うことが望ましい。そこで考慮したいのが敵との距離だ。一撃で倒せる敵ならばいいが1回の攻撃で仕留められない敵の場合には、攻撃したらいったん退くようにして（ヒット&アウェイ)、敵と一定の間合いをとり続けるといいだろう。また、数多くの敵を同時に相手にするときは、かなりの危険をともなう。強力な武器がないなら自分に有利な位置に移動し、できる限り1対1で戦うことを心がけよう。

◆原則的に一度倒した敵は出てこない。確実にとどめを刺しておこう。

●戦闘を回避する

戦って敵を倒すことが必ずしも最良の選択であるとは言えない。常に命を落とす危険性がある以上、回避できる戦闘はしないに越したことはない。体力や弾丸を温存したいときや敵が多すぎる場合なども戦闘を回避するのが賢明だ。逃げることもまた戦術のうちである。その場合には敵の動きをよく考え、つかまらないように走り抜けるとよい。登場するほとんどの敵は、一気にダッシュすれば追いついてこられないはずだ。

◆動きの速い敵は振り切りにくい。無駄な動きは命取りになる。

●実戦での特殊な行動

これまでに解説してきたことは、あくまで基礎的な戦闘技術に関するものだった。だが、強力な敵が登場するゲームの中盤から終盤にかけては、基本的な戦い方だけでは対処しきれなくなる場合がある。そのため以下のような特殊な戦闘テクニックを会得しておく必要があるだろう。どれも使いこなすには熟練を要する技術だが、いざというときに必ず役に立つはずだ。遭遇する敵の弱いゲームの序盤に練習を重ねて非常時に備えておきたい。

◆ここで紹介するテクニックはボスクラスの敵との戦闘にも効果的だ。

R1ボタンの使い道

武器を構えると自動的に敵を狙うことは前述したが、この機能で敵の生死を判別できる。たとえばゾンビは数回の攻撃で倒れ込むが、とどめを刺したかどうかは判断しにくい。このときR1ボタンを一度離し、方向を変えて再度R1ボタンを押す。狙い直すようならそのゾンビは死んでいないということだ。

倒れたゾンビの生死が判断しにくいときには方向転換をして……。

R1ボタンを押す。まだ生きている場合には再び照準がゾンビに合う。

L1ボタンでの照準切り替え

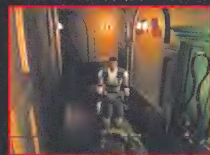
敵に囲まれてしまうと、近くの敵から攻撃したいのに、R1ボタンで遠くの敵に照準が定められてしまうケースがある。そんな場合には、R1ボタンを押しながらL1ボタンを1回押す。そうすると武器を構えたまま方向転換し、別の敵に照準を合わせ直すことができる。

迫ってくる2体のゾンビ。遠いゾンビに照準が合うが、近くに別のゾンビが……。

L1ボタンで近くのゾンビに狙いをつけ直し先に倒してしまうといい。

STARTボタンの意外な使用法

ショットガンやグレネードガンなど、発砲時の反動が大きい武器を連射できる方法がある。銃を撃った瞬間にサブ画面を開き、R1ボタンを押しっぱなしにしたままサブ画面を閉じるのだ。反動の動作をカットして即座に銃を構え直すことができる。すぐに次の弾を撃てば、隙なく撃てる。

銃を発砲した瞬間(銃声が聞こえたらすぐ)にSTARTボタンを押してサブ画面を開く。

サブ画面を閉じると銃を構え直すが、こちらの方が反動の動作よりも短い。

戦闘〜ケーススタディ応用
S.T.A.R.S. Survival manual
Combat.3

S.T.A.R.S.はその部隊としての性格上、さまざまな状況での戦闘を想定し、その対処法を考慮しておかなくてはならない。新手の犯罪が増えている今日、ケースによってはかなり常軌を逸した相手と交戦する場合もあるだろう。麻薬によって痛みと死の恐怖を感じなくなった犯罪者、狂暴な野性動物、狂信者の集団、などさまざまだ。力が未知数の敵と戦う場合は、セオリー通りにいかず結果的に本来の力が発揮できなくなりかねない。いかなる時も冷静に敵に対処することが大切だ。

CASE 1 動きの遅い敵

ゾンビなど自分よりも動きが遅い敵は、落ち着いて対処すればそれほど恐ろしい相手ではない。一気に倒そうとせず、近付いてきたら後退し、間合いに注意しながら戦えば問題ない。気をつけたいのが複数のゾンビに囲まれた時だ。慌てず一体のゾンビに集中射撃を仕掛けて活路を開く。ちなみに下段攻撃で足を撃てば、通常より早くゾンビは倒れ込む。常に逃げ道を確保しつつ戦いたい。

ゾンビは頭をショットガンで吹き飛ばせば一撃で倒せる。

CASE 2 動きの速い敵

ケルベロスやハンター、新しく加わったハイパーゾンビなど動きの素早い敵は、そのスピードや仲間との連携攻撃に翻弄されてしまうと連続でダメージを受けてしまう。壁を背にして後ろ側に回り込まれないようにすることが大切だ。その上で、よく狙いをつけて(L1ボタンで照準をこまめに合せ直す)撃つ。また、狙いが甘くても弾を当てることができるショットガンが非常に有効である。

むやみに撃つと弾を無駄に消費してしまう。よく狙うこと。

CASE 3 群れで襲ってくる敵

アダーやワスプ、クローなどは単体なら簡単に対処できる。しかし、群れをなして襲いかかってこられるとかなり危険だ。しかも身体が小さいため銃では狙いがつけにくく、囲まれると数に圧倒され、消耗戦を余儀なくさせられる。このような敵は相手にせず、逃げてしまうのがいちばんだ。また、場合によってはショットガン等、一度に広範囲を攻撃できる武器でまとめて倒してしまうとよい。

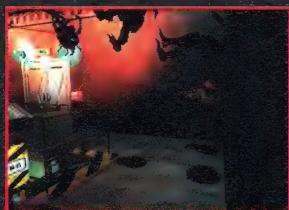
アダーとワスプは際限なく出現する。倒すだけ無駄だ。

CASE 4
姿勢が高い（低い）敵

空を飛ぶ敵や、床に倒れているゾンビを攻撃するとき、またヨーンに効果的にダメージを与えるために頭部を狙うときなどは、目標の位置に合わせて上下段の撃ち分けが必要になる。しかし上方に敵がいるからといって、上段に向かってただ弾を撃てば当たるというものでもない。水平射撃と違って、撃つ弾の軌道と射程を考慮してある程度目標に近付かないと命中させられないのだ。注意したい。

這っているゾンビには、下段以外の攻撃は当たらない。

CASE 5
狙い撃ちしにくい敵

天井を移動しているキメラや、素早い動きで跳躍するハンターを相手にしていると、なかなか狙いがつけにくく無駄弾を撃ってしまいがちだ。そんな場合は、まず弾を当てやすいショットガンを一発撃ち込み、ダメージを与えて動きを止めたあと、即座に強力な銃器に持ち替えてとどめを刺すといい。この方法を取れば、弾薬を最小限に抑えつつ厄介な敵を仕留めることができる。

天井のキメラも撃ち落としてコルトでとどめを刺せば簡単。

CASE 6
こちらに気づいてない敵

通路の特定の場所にいるゾンビやハンターの中には、こちらがある程度まで近寄らないと、気配に気づかず動きださない者がいる。そういった敵は無駄弾を使わないためにもやり過ごすのがいちばんだが、頻繁に使用する通路にいる敵などは排除しておいたほうが安全な場合もある。無用なダメージを受けないためにも、動き出さないうちに強力な武器を使い、一撃で確実に仕留めておきたい。

場合によっては彼らの背後を取れる。絶好の攻撃の機会だ。

CASE 7
通常の武器が通用しない敵

館の温室にいるモンスタープラント、寄宿舎の床の穴から突然襲いかかってくるプラント42のツタ、寄宿舎地下で遭遇するネプチューンなどは、通常の武器による攻撃を全く受け付けない。いくら銃で撃っても、弾の無駄になるだけだ。彼らには、特定の仕掛けをクリアーしたり特別なアイテムを使わないと対処できない。その方法が見つからないうちは、とにかく近寄らないのが賢明だ。

辺りに何か影響を与えられそうなものがないか捜すこと。

治療行為

S.T.A.R.S. Survival manual

Healing

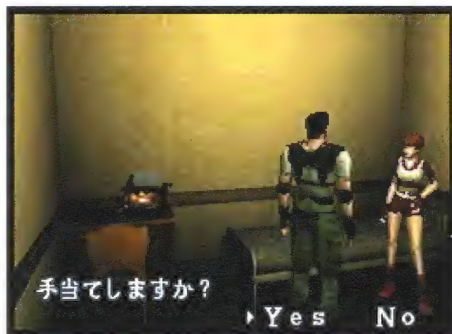
戦闘中の負傷、これは個人の能力が低下するだけでなく、作戦を共にするメンバーの行動力をも奪ってしまうことになる。しかしながら、我がS.T.A.R.S.は、隊の性格上、危険な任務に就く場合が多く、傷を負うことも少なくない。もちろん怪我をしないに越したことはないが、もし負傷した場合には速やかに手持ちの薬品などで治療を行なうこと。作戦現場に回復手段として利用できそうな物がある場合は、各自の知識、経験を活かして積極的に取り入れたい。

●救急用スプレーによる回復

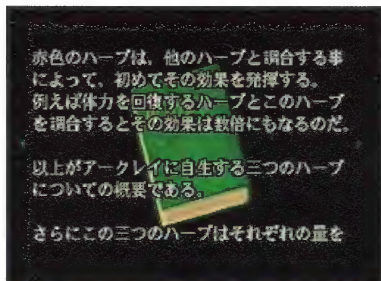
救急用スプレーを使用すれば、たとえ瀕死状態になっていても即座に最大値まで体力を回復することができる。非常に頼りになる回復アイテムだがゲーム全編を通して、数本しか入手できない貴重品だ。クリス、ジルとも初期装備としてスタート時より救急用スプレーを1本持っているが、これは敵の攻撃が激しくなる終盤のために確保しておきたい。軽傷の場合にはなるべくハーブを用いての治療で済ませよう。

◆いざというときに備えて常に1本は持ち歩くようにしていれば安心だ。

●イベントによる回復

クリスの場合、シナリオの進行によってレベッカがその場にある薬品を使って傷の手当てをしてくれることがある。これは館1Fの西の物置、寄宿舎1Fの製薬室で起こるイベントの(P130のクリスのシナリオチャートを参照)で、体力が減少しているときにレベッカに話しかけると、手当てをするかどうか尋ねてくる。レベッカの治療を受けられるのは各地点で3回まで。ちなみにその建物から次の建物に移るとレベッカはいなくなってしまうので注意。

◆レベッカの治療で体力は全快するが、毒の状態は治してくれない。

●その他、緊急時の回復

各所では鉢に植えられたハーブを入手できる。全部で3色のハーブがありグリーンハーブは体力の回復、ブルーハーブは毒状態の回復、レッドハーブはグリーンハーブの回復力を高める効果を持つ。また、“組合せ”コマンドで複数のハーブを調合することにより、その効果をさらに高めることができる。ちなみにハーブを発見したときはすぐに入手せず、見つけた場所を記憶しておき、必要なときに取りに行けば持ち物を増やさずにすむ。

◆ハーブの効能は植物学の本（洋館2F読書室にある）に記載されている。

調合するハーブ	効果
グリーンハーブ(G)	使用することで体力が最大値の1／3回復する。さまざまな場所に点在しており、ちょっとした体力の回復に適している。
レッドハーブ(R)	単独で使用しても効果はない。しかし、グリーンハーブの薬効成分を高める効果があり、調合することでその能力が発揮される。
ブルーハーブ(B)	解毒作用のあるハーブで、生物性の毒に高い効果が得られる。毒で死ぬことはないが、体力が限界まで下がるので早めの使用を。
G+G	グリーンハーブ同士を調合した薬は、体力を最大値の2／3回復することができる。作ってアイテムボックスに入れておくとよい。
G+R	レッドハーブの効果でグリーンハーブの薬効が高まり、使用すると体力は最大値まで回復する。救急用スプレーの代用になる。
G+B	体力が最大値の1／3回復して、毒状態も回復する。毒を持つ生物が多い場所ではいくつか用意しておきたい。
G+G+G	グリーンハーブ3つの組み合わせで、体力を最大値まで回復できる。レッドハーブがない場合、この調合で救急用スプレーの代用になる。
G+G+B	体力を最大値の2／3回復し、さらに解毒作用もある。毒を持つ巨大生物との戦闘などで負った傷を、治療するのに適している。
G+R+B	3種のハーブをすべて調合したもの。体力は全回復、毒状態も解消する。これをひとつ持っていればどんな時も安心だ。

上記以外にもレッドハーブとブルーハーブ、ブルーハーブ同士などの組合せが考えられる。しかし、これらは薬としての効果は変わらないので、ゲーム中では「調合しても意味はなさそうだ」というメッセージが表示され、調合することはできない。

BERETTA-M92FS
ベレッタM92FS

REMINGTON-M870
レミントン-M870

COLT PYTHON
コルトパイソン

M9-BAYONET
M9-ビヨネット

GRENADE GUN
グレネードガン

FLAME THROWER
フレイム スロー

ROCKET LAUNCHER
ロケットランチャー

拳銃
S.T.A.R.S. Weapon guide
Handguns

拳銃は、小型で射撃時の反動が少ないため、扱いやすい対人用火器である。小型ゆえ基本的に威力は低いが、大口径の拳銃はパワーも高い。拳銃で複数の敵を相手にするときは、マルチプルターゲットエンゲージメントという撃ち方を基本とする。まず第一目標に射撃後、その目標を仕留めたかどうかに関わらず即座につぎの目標を撃つ。そしてすべての敵に攻撃を加えたあと、また第一目標から撃ちなおす方法だ。

◆威力の弱い銃でも、足に攻撃すれば効果的に目標の動きを止められる。

BERETTA-M92FS

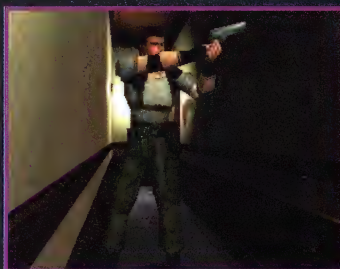
BULLET	15
RAPID FIRE	QUICK
RODDER SPEED	HIGH

序盤から中盤にかけての主力武器。使いやすく入手できる弾数も多い。だが、威力の面でほかの武器に劣る。ゾンビやケルベロス、ウェブスピナーまでとは遜色なく戦えるが、それ以上の敵と渡りあうには、ベレッタでは効率が悪い。

ベレッタマガジン

イタリアはベレッタ社製の、9mm×19口径の大型軍用ピストル。MILスペックに基づいたタフな構造と、速射性に優れたダブルアクショントリガーの扱いやすさから、アメリカ軍をはじめ、S.T.A.R.S.や多くの警察で制式採用銃となっている。ちなみに今回の事件で9mm×19口径に力不足を感じる声が上がったため、S.T.A.R.S.では制式拳銃の再トライアルを行なう予定である。

COLT PYSON

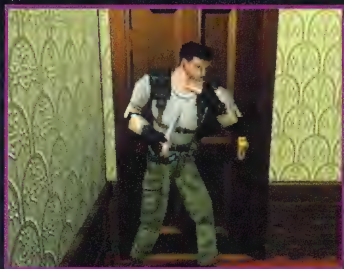
BULLET	6
RAPID FIRE	NORMAL
RODDER SPEED	MIDDLE

驚くべき破壊力を誇るマグナム弾を使えば、行く手を阻む敵のほとんどを一発で仕留めることができる。ただ、入手できる弾数が少ないので無駄撃ちは避けたい。敵をよく引きつけて、正確な射撃を心がけるように。

マグナム弾

357マグナム口径の、大型ダブルアクションリボルバー。銃身にベンチレーテッドリブという冷却口が開けられ、命中率が向上している。強力なマグナム弾の使用に耐えられる性能の高さと、ルックスのよさからガンマニアの間で人気が高い。

S.T.A.R.S.の制式採用銃ではないが、バリーは私物としてゲーム中でこの銃を携帯している。ハイパワーハンドガンマニアの彼は、普段はM29や44マグナム3inchを使う。

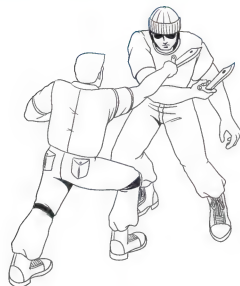
M9-BAYONET

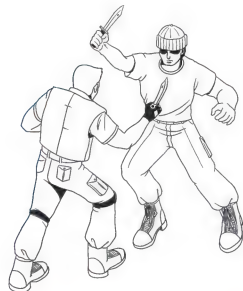
BULLET	---------
MOTION	NORMAL

S.T.A.R.Sの制式採用アサルトライフルM16A2に装着される銃剣。アメリカ軍でも採用されているタフで大型のコンバットナイフで、シース（鞘）と組み合わせてワイヤーカッターとしても使える。
S.T.A.R.Sでのナイフの使用頻度は低く、あまり重要な装備ではないが、訓練自体はよく行なわれている。M9は主に、密林でのサバイバルや火器が使用できない状況下において使用される。

コンバットナイフのみで敵を倒すのはかなり辛い。攻撃時の隙が大きすぎて、せいぜい相手になるのは動きの遅いゾンビぐらいだ。床に倒れたゾンビの生死を確認する時などに使えば、銃弾を節約することができるだろう。ちなみにクリスはジルに比べてナイフの攻撃力が高く設定されている。

コンバットナイフ
S.T.A.R.S. Weapon guide

Combatknife

ナイフファイティングで大切なことは、攻撃と防御のスムーズな切り替えだ。急所をひと突きして倒すのが理想だが、似たようなリーチの武器を持つ敵が相手の場合、互いに牽制しあい少しずつダメージを重ねあうことになる。敵の反撃を受けないようにすることが重要だ。ヒットアンドアウェイを心掛け、斬りつけたら体さばきで敵の反撃をいったんかわし、直後に再攻撃するとよい。強引な攻撃は危険なので絶対に避けたい。

◆相手の体勢が崩れた隙に再攻撃を仕掛ける。相手をこちらのペースにうまく持ち込みたい。

◆相手の反撃は、後ろに下がるなどしてかわす。素早くつぎの行動に移れるように動きは小さく。

◆敵が間合いに入ったら攻撃する。動きが緩慢な相手なら2回ほど連続で斬りつけてもよいだろう。

ショットガン
S.T.A.R.S. Weapon guide
Shotgun

ショットガンの弾の種類はいくつかあるが、軍隊や警察で主に使用されるものは、ビーズのような小粒の鉛弾を大量に撃ち出す散弾タイプである。発射後、弾は扇状に拡散するため、有効範囲内にいる複数の目標に対して一度に攻撃できるほか、緊急時など、それほど正確な射撃でなくても、弾を当てられる利点を持つ。目標を撃ち抜くというよりは吹き飛ばして攻撃するため威力が大きく、対象に確実にダメージを与えたいときに有効だ。

REMINGTON M870

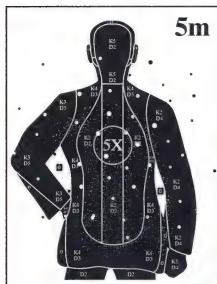
BULLET	7
RAPID FIRE	SLOW
RODDER SPEED	MIDDLE

序盤に入手できるが、拾える弾数も多く、威力も高いので、ラストまで大いに活躍してくれる。狙いにくいケルベロスや、耐久力の高いハンターなどに有効だ。

ショットガン弾

アメリカのレミントン社製の、ショットガンの代名詞とも言えるほど有名な銃。さまざまなバリエーションがあり、警察などの公的機関で使用されるほか、猟銃や護身用の武器として一般市民のあいだでも身近な存在になっている。

館内に置かれていたレミントンは、木製のストックを持つフォアグリップタイプで、これは研究員の護身用として保管されていたものだった。

◆ハンドガンの攻撃が点であるのに対してショットガンは面を攻撃する武器である。そのため、狙った目標を含む複数の敵に一度にダメージを与えることができる。

◆散弾のため、至近距離にいる目標ほど受けるダメージが大きくなる。より大きな被害を与えたいのなら、目標に対して近距離射撃を行なうとよい。

GRENADE GUN

BULLET	6
RAPID FIRE	NORMAL
RODDER SPEED	LOW

必要以上の威力を持つ武器の使用を許諾されないS.T.A.R.Sでは、グレネードランチャーは正式に採用されてないのだが、実戦に備えてレクチャーは行なわれている。劇中のグレネードガンは、大手軍事メーカーのSACOディフェンス社の新製品のプロトモデルということで、火器担当のジョセフがどこからともなく調達してきたものだ。隊に3挺あり、どれも少しずつ型が違う。今回の調査ではフォレストが携行していた。

グレネード弾
グレネードガンのノーマル弾。着弾と同時に爆発を起こし、目標を吹き飛ばしてダメージを与える。登場する多くの敵に対して有効な弾だが、とくにゾンビ、ケルベロス、キメラを相手にしたときは確実に一撃で仕留めることができる。

硫酸弾
硫酸が詰められた弾で、着弾すると中の酸が目標を焼く。硫酸弾でやられた敵は煙を上げながら溶解し、死体は不気味に変色する。ヨーンやハンターなど、爬虫類をベースにした生物兵器にとくに高い効果を発揮する。

火炎弾
着弾すると同時に、高温の火炎で目標を包み込む焼夷弾。ウェブスピナーやブラックタイガー、植物であるプラント42にとくに効果が高く、大ダメージを与えられる。火炎弾で燃え上がった敵は、あとに黒く焦げた死体を残す

CAUTION

ゲーム中、グレネードガンは3種類の弾が使えるが、注意したいのが、別の種類の弾は同時に使用できないということだ。いま装填されている弾を使い切るまでは、ほかの種類の弾を装填することはできない。火炎弾をあと3発残した状態で、硫酸弾に切り替えるというようなことは不可能だ。
ただし同じ種類の弾どうしなら、組み合わせることができるので、残弾の補充ならば可能である。

◆個人携帯用の重火器で、本来手で投げる手榴弾を遠くに飛ばしたり、暴動を鎮圧するために煙幕弾を撃つなど用途において様々な弾を使い分けられるのが特徴。M16などサブマシンガンのオプション兵装として取りつけられることも多い。
弾は放物線を描いて飛ぶため、当てるにはコツが必要だが角度をつけて撃つことで着弾地点を調節できる。遠くに飛ばすときには上方に、至近距離に飛ばすときには下方に向ければよい。

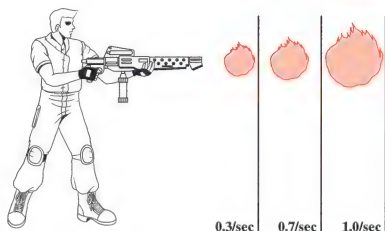
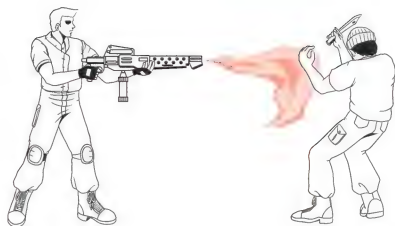
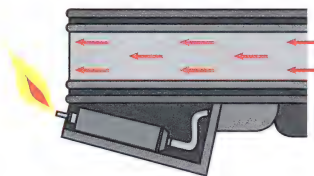
グレネードランチャー
S.T.A.R.S. Weapon guide

GrenadeLauncher

個人携帯用の重火器で、本来手で投げる手榴弾を遠くに飛ばしたり、暴動を鎮圧するために煙幕弾を撃つなど、用途に応じてさまざまな弾を使い分けられるのが特徴。M16などサブマシンガンのオプション兵装として取りつけられることも多い。
弾は放物線を描いて飛ぶため、当てるにはコツが必要だが、角度をつけて撃つことで着弾地点を調節できる。より遠くに飛ばしたいときは上方に、至近距離に撃ち込みたいときは銃身を下方に向ければよい。

火炎放射器
S.T.A.R.S. Weapon guide
Flame Thrower

火炎放射器はその名のとおり火炎を勢いよく目標に吹きつける火器だ。構造としては単純なものだが、威力はかなり高い。短時間で多くの目標に対して効果的に攻撃を加えることができる。炎による攻撃は装甲車両などにも有効で、燃料に引火させたり、なかの兵員に対して熱による多大な被害を与えられる。

射程距離が意外に短く、近接戦闘を強いられてしまうことと、最大放射までに若干タイムラグがあるのが弱点といえば弱点ではある。

火炎放射器はほかの武器と異なり、目標に命中するまで時間がかかる。相手の動き方を見てから撃っていたのでは間に合わない。火炎を放射しておき、敵に近づきながら攻撃するのがいいだろう。

銃身先端に発生させた火種に上部ノズルから送られる燃料を勢いよく吹きつけて、長い炎を放射する。

さまざまな科学物質を化合したアンブレラインダストリー特製の燃料を使用している。最大放射時間は短いが強力な燃焼力を持つ。

FLAME THROWER

FULL	240
MAX EMANATION TIME	8sec
RODDER SPEED	

この火炎放射器は、アンブレラインダストリー製で、実験施設用に独自に開発されたものである。火炎は生物に対し絶大な効果があるため、実験動物の脱走など、有事の際に備えて用意されていた。

通常の火炎放射器は、背負って使う大型のボンベから燃料の供給を受けるが、劇中のものは本体下部に小型の携帯用ボンベが取りつけられている。そのため最大連続放射時間は8秒と短い。

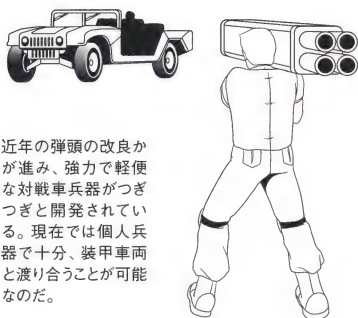
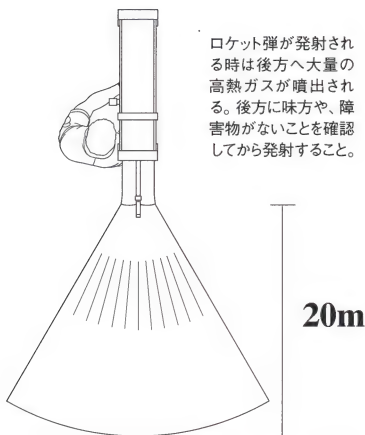
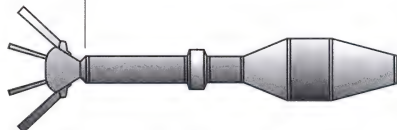
火炎放射器はクリスのシナリオでしか入手できないうえに、中庭地下の限られた場所でしか使うことができない。攻撃対象はハンターとなるが、動きの素早い彼らに対して火炎放射器は非常に使いづらい。無理せずに、キーアイテムと割り切って戦闘には使用しないほうがよい。

ロケットランチャー

S.T.A.R.S. Weapon guide

Rocket Launcher

個人で携帯できるものとしては、恐らく地上最強を誇る兵器。主に、戦車等の装甲車両を攻撃するときや敵の拠点を破壊するケースで使用する。

発射時に強い閃光と大きな煙の塊を出すため、射手の居場所がハッキリわかってしまうデメリットを持つ。だがその威力はすさまじく、HEAT弾と呼ばれる一般的なロケット弾は、目標に着弾すると弾頭から高熱のガスが吹きだして装甲を貫通し、内部に入り込んだ後に大爆発を起こす。

近年の弾頭の改良かが進み、強力で軽便な対戦車兵器がつぎつぎと開発されている。現在では個人兵器で十分、装甲車両と渡り合うことが可能なのだ。

ロケット弾が発射される時は後方へ大量の高熱ガスが噴出される。後方に味方や、障害物がないことを確認してから発射すること。

ロケット弾は発射した後、後部フィンが開いて、回転しながら水平に飛ぶ。弾の後部には飛行用のモーターが組み込まれていて、200メートル以上先の目標にも到達する。

ROCKET LAUNCHER

BULLET	4
RAPID FIRE	SLOW
RODDER SPEED	LOW

4連装のロケット弾ランチャー。マフィア同士の取引中に押収されて、ラクーン市警の保管庫に眠っていた怪しげなシロモノで、製造された国も判明しない。漢字による注意書きが付されていたので、アジア近辺の製品だと思われる。今回の調査ではバリーが持ち出してヘリに積んでいた。それを知っていたのはブラッドのみで、ウェスカーやほかの隊員たちには秘密だったようだ。

その威力はゲーム中最強を誇るが、通常は最終ボスであるタイラント戦でしか使用できない。ゲームを3時間以内にクリアーすると、始めからロケットランチャーを無限に撃てる状態でプレーできる。ほとんどの敵を一発で倒せて爽快だが、上下段の撃ち分けができないのが、唯一の弱点だ。

The case of BIO HAZARD S.T.A.R.S. informal documents

以上の文書に目を通して驚かされるのは、詳細、かつ多岐に渡った（さながらプロの軍事組織のように）実戦的な内容である。ラクーン市警察の付随組織でしかないはずのS.T.A.R.S.に、なぜこのような本格的なマニュアルが必要であったのか疑問は尽きない。今にして思うと、S.T.A.R.S.を一般警察から組織的に乖離させ、アンブレラ社の私兵と化す意図があったのではなかろうか。

さて、事件後のS.T.A.R.S.であるが、隊長、副隊長を含む半数以上の隊員が殉職したため、既にその機能を果たすことは実質的に不可能となっている。今後、人員補充などを行ない組織を存続させるのか、またはラクーン市警察が組織を吸収する形となるのかは決定されていないが、いずれにせよ、同じ轍を踏まぬよう大幅な組織改変が行なわれることだろう。

We, Umbrella were for long time researching and developing B. O. W. (Bio organic weapon) which meets our customers' needs. Now, we have achieved to manufacture t-series, the fruit of new biotechnology. This series utilize new developed t-virus and most of living things are able to be base materials of B. O. W.. For the reason, incredible lower cost and better universality came to real and the difficulty of control, which should have be clear, ... (remainder sentences are omitted)

Above quoted are the draft of the release brochure for B. O. W., which were seized from Umbrella Pharmaceuticals. It seems to target the army or some large companies. As the result, these planning on B. O. W. development and marketing are ended in the formidable biological disaster.

The forced investigation at the head office of Umbrella disclosed some other confidential briefs. The research memorandum, shown from next page, is one of seized material and it were prepared by multiple investigators of B. O. W. development team. It seems to be prepared for the publicity section to produce the release brochure for customers as quoted above, and it feels that the detail and complicate description, not needed by their customers, were avoided; it's accuracy seems incomplete in some parts. But all of concerned will accept that the materials is indispensable to understand the extraordinality of the incidents, and crucial evidence for persecution of Umbrella's devilish deeds.

FILE2：アンブレラ社 生物兵器研究メモ

Umbrella

B.O.W. study memo

弊社アンブレラにおきましては、顧客の皆様方のニーズにお応えする生物兵器＝B.O.W.（BIO ORGANIC WEAPON）の研究開発を長年続けてまいりましたが、この度ついに、最新バイオ技術の結晶であるtシリーズの製品化に成功いたしました。このシリーズは、新開発のtウイルスを利用したもので、現存生物のほとんどすべてをB.O.W.のベースとすることが可能です。そのため、驚異的な低コストと高い汎用性が実現し、また従来の課題であった制御の難しさといった問題点も……（後略）。

上に引用したのは、ラクーン市でのバイオハザード事件後にアンブレラ製薬より押収された、B.O.W.のリリース資料の草稿である。恐らく軍部または各種大企業を顧客と設定しての物だと思われるが、結果的にはこれらのB.O.W.の開発及び売買の計画は、おぞましき生物災害という形で幕を閉じてしまったわけである。

さて、今回のアンブレラ本社の強制捜査に伴い、これ以外にもさまざまな事件関連の極秘資料が発見されている。次ページ以下に示す研究メモも押収資料のひとつで、B.O.W.開発チームの複数の研究者の手による物である。もともと、先ほど引用した顧客向けリリースを広報課が作成する際の資料としてまとめられたメモらしく、顧客側が必要としない詳細かつ難解な記述を避けたふしがあり、そのため正確さに欠ける部分も見受けられる。とはいえ、当該資料が本件の異常性を理解するために必要不可欠な物であり、アンブレラ社の悪魔的行為を告発するべき貴重な証拠となることは、関係各位の賛同をもって迎えられるところであろう。

EYES ONRY
WARNING

アンブレラ製薬から押収された研究メモを閲覧するにあたって

August,1998

ラクーン市で起こった今回の事件は、アンブレラ製薬が極秘に開発していた生物兵器及び、生物兵器開発用の病原菌が流出し、研究施設に勤務していた職員と施設付近の住民に被害が出たもので、S.T.A.R.S.の介入によって、すでに事件は解決されている。

この生物兵器流出事件は、1998年の春から数ヵ月に渡って起こっていたものであり、アンブレラ製薬は事件当初からその事実を隠蔽し、一部研究者を除き職員にすら事件の内容を知らせていなかった。しかも事態の収拾に努めるでもなく、この事故を幸いに、さらなる生物兵器の開発のために研究者に資料用のデータを度々報告させていたのだ。　次ページ以下の生物兵器に関する研究メモは、事件初期からS.T.A.R.S.が介入したあとまでの数ヵ月に渡ってアンブレラ本社に報告されていた資料を、最終的に当方でまとめたものである。研究メモの内容は、生物兵器の特徴、兵器としての有用性が書かれており、基本的に原文のまま掲載している。さらに今後、同じような事件が起こったときのために、S.T.A.R.S.の協力を得て、生物兵器を処分する際の対処法を付加してある。

なかにはアンブレラ製薬が意図して開発したものではなく、事故の際に偶発的に生まれた生物兵器もあるらしいことが見てとれる。しかし職員に危険が及ぶにも関わらず、それすら資料をまとめさせ、商品化のために利用しようとするあたりに同社の逸脱した倫理性を感じさせられる。

バイオハザード事件究明委員会

●B.O.W.とは

アンブレラ製薬が極秘で開発していた有機生命体兵器(BIO ORGANIC WEAPON)がすなわちB.O.W.である。このB.O.W.開発プロジェクトは、人間を越えた強力な兵士の創造が目的で、動物や人間の遺伝子を改造してさまざまな生物兵器を産みだす神の領域を侵した狂気の計画だ。実験は未だ過程にあるようで、究極的なB.O.W.の完成には至ってないらしい。今後の捜査で、さらなる事実が判明していくだろう。

●クレイウイルスとは

アンブレラ社のB.O.W.開発において、切り離しては考えられない重要なファクターが、クレイウイルス(CLAY VIRUS)と呼ばれる病原体である。

クレイウイルスは一般的なウイルスと同じように宿主の細胞に寄生し、そ

のタンパク質合成能力やエネルギーを利用して自己増殖を行なう。つまり、クレイウイルスが感染した細胞は、クレイウイルスの持つウイルス核酸の情報に基づいてタンパク質と核酸を合成するプログラムを書き替えられ、その結果、新たなクレイウイルスが増えていくことになるのだが、クレイウイルス最大の特徴はその際に、寄生した細胞自体を異常進化させることにある。

感染後クレイウイルスは宿主の全身に回り、その影響は内分泌系に始まり、外皮系、筋系、神経系、循環器系、呼吸器系、消化器系、骨格系などおよそ生体を構成するすべての器官系に及ぶ。主な変化として成長ホルモンが異常分泌され、身体が大型化する傾向がある。また筋系の発達促進作用には目を見張るものがあり、素体になる生物の数倍の力を発揮させることができるらしい。さらに脳神経系に与える影響として、痛みや恐怖心などの知覚を緩慢にさせ、同時に非常に攻撃的な性格にさせる作用がある。これらはBOWを兵器たらしめる重要な要素である。

反面、代謝機能が著しく低下するので、B.O.W.の種類にもよるが、体組織が腐乱し、外見はあまり気持ちのよいものではなくなる。

またクレイウイルスは、本来なら不安定である別種族同士の遺伝子合成の仲介役も果たし、複雑な遺伝子操作もクレイウイルスを併用して行なうことで、比較的簡単に進めることができると思われる。

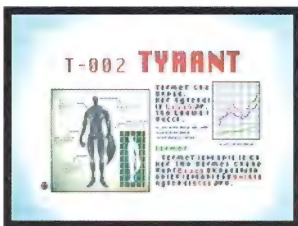
●クレイウイルスの種類

クレイウイルスのプロトタイプは、原始的な節足動物を用いた実験中に発見された。プロトタイプから、素体となる生物に合わせてさまざまな亜種が造りだされ、現在判明しているもので、α～ε型の数種類のクレイウイルスが存在しているらしい。なかでもε型はクレイウイルスの完成形に近く、別名tウイルス(タイラントウイルス)と呼ばれている。

●感染経路

報告によるとクレイウイルスε型は、事故で流出した当初は空気感染型のウイルスだったようだが、その後は経皮感染型に変化している。これは、事件の初期はクレウイルスε型に対して防護服が必要だったことを示す書類が発見されたこと、事件中期にクレイウイルス感染者を獲物とした生物が2次感染していること、事件後期にS.T.A.R.S.隊員がゾンビなどの感染者に傷をつけられたにも関わらず、ウイルスに感染しなかったことなどから推測されるものである。おそらくクレウイルスε型は外的環境、時間経過によって変化する性質を持ち、空気感染型だったε型が生体に寄生、増殖する過程において次第に安定し、経皮感染型のε型変種体になったと仮定できる。クレイウイルスは、時間経過によりその感染力が弱体化していくタイプだと言えるだろう。

■アンブレラ製薬から押収された B.O.W.に関するスライド

量産型生物兵器MA-121通称ハンター

開発中だった生物兵器の詳細スペック

アンブレラ製薬のB.O.W.開発チーム

事故によってラクーン施設内に流れだしたクレイウイルスε型の変種体は、職員たちにも感染してしまった。その結果、生まれたのがこのゾンビたちである。ゾンビと聞くと、墓場から蘇った地獄の亡者どもという印象を抱くが、彼らは正確には死んではいない。クレイウイルスε変種体に侵された人間は、大脳新皮質が壊死して一種の脳死状態になり、本能に沿った単純な生存活動のみに行動が限定される。その結果、飢餓感につき動かされて、食物を求めてさまようだけの哀れな存在になってしまうのだ。また、成長ホルモンの異常分泌により身体が大型化するが、代謝機能の著しい低下のため外見は腐乱死体そのものになっている。

感染以前の習慣はわずかに残るらしく、自分に関わりのあった場所を中心にうろつき回る。ドアの開閉ぐらいの簡単な行動ならこなせるようだ。

Zombie

ゾンビ

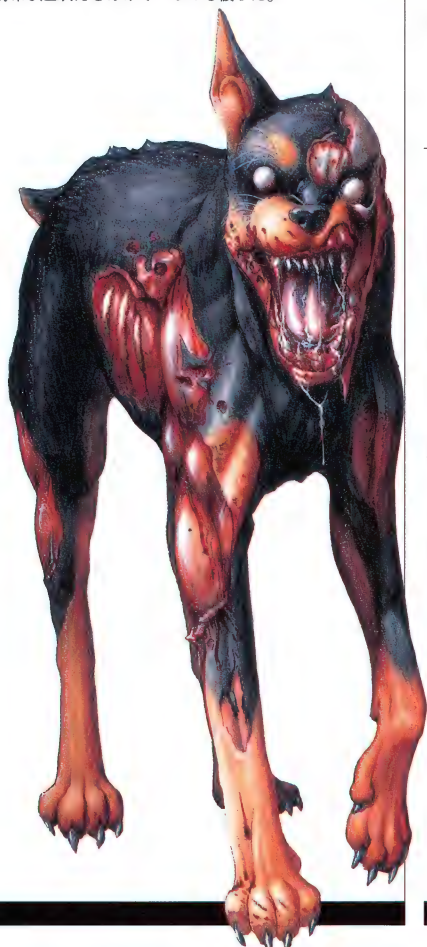
●対処法

ゾンビといっても不死のモンスターではない。肉体にある程度のダメージを与えれば殺すことができる。動きは極端に遅いので離れた場所からの銃撃で簡単に倒せるはずだ。ショットガンなどで頭部を狙えば一瞬で片がつく。足の速いタイプも存在するが、耐久力に変化はないようだ。完全に死んでいることが確認できていないうちに倒れているゾンビに近づくと、足を噛みつかれる場合もあり大変危険である。倒れたゾンビにさらに一撃を加え、反応を確かめるといいだろう。

SPEC

Code	NONE
Base	HUMAN
Height	6.5Feet
Weight	165Pounds
BattleSkill	BITING GASTRIC JUICE

動きが遅いので、倒さずに横を通り抜けることもできるが、かなり広い間合いからでも掴んでくるので要注意だ。

主にラクーン施設の中庭と中庭に面した館内をうろついている。不気味な遠吠えをあげているのも彼らだ。

クレイウイルスβⅠ型によって犬のDNAを書き換えて作られたB.O.W.。外見上は、やや大きな犬といった程度でさして特徴もないが、ウイルスによって筋力や闘争本能が飛躍的に強化されている。また恐怖感も持たないので、普通の軍用犬以上に銃声や痛みに対しての耐性が高く、相手を仕留めるまで獰猛に襲いかかる。

このケルベロスは、犬本来の持つ社会性を応用することにより戦術的な運用も可能で、動物を宿主とした実験体のなかでは、最も成功した部類に入る。もともと軍用犬としての能力が高いドーベルマンを素体としたタイプがMA-39としてクローン生産されたが、ほかの犬種を使ってのバリエーションも予定されていた。事故後は施設より逃走し、近隣の森で野性化している。

Cerberus
ケルベロス

●対処法

ケルベロスの基本的な攻撃パターンは、唸り声を上げつつ低姿勢に身構えてから襲いかかるというもの。身構えて動きを止めたときが攻撃のチャンスだ。拳銃で十分に対処できるが、背の低い相手なのでよく狙いをつけること。射撃に自信のない者はショットガンに頼るといいだろう。

複数のケルベロスを一度に相手しなくてはならないときは、交互に撃ち、近づかせないようにすることが重要だ。

SPEC

Code	MA-39
Base	DOG
Height	2.3Feet
Weight	172Pounds
BattleSkill	JUMP ATACK BITE THE THROAT OFF

Second Infected Creature

二次感染者

二次感染者。この生物たちはいずれも事故で洩れだしたクレイウイルスに侵されたゾンビやケルベロスの死肉を捕食し、いまだ活動中だったウイルスの影響を受けて変質したものである。クレイウイルスに支配される生物の常として性格は狂暴化し、体躯は大型化している。彼らから積極的に攻撃してくることは少ないが、テリトリーを侵したり、攻撃を加えたりすれば恐れることなく人間に襲いかかってくる。もちろん、いずれもB.O.W.としての実用性に乏しい生物であるが、クレイウイルスの作用サンプルとしてここに報告した。

Crow

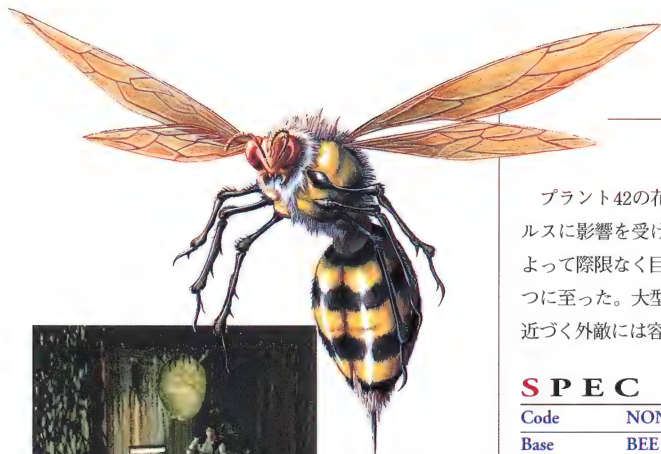
クロウ

ラクーン近隣に多数生息する雑食性のハシブトカラスがゾンビなどの肉をついばんでいるうちにクレイウイルスに二次感染したもの。外見上の変化はほとんどないが、銃声に臆することなく攻撃をしてくる狂ったカラスである。一度騒ぎ出すと仲間と連携し、強力な太い嘴で頭上から襲ってくる。

基本的にこちらから手を出さない限り、問題のない連中ではある。

SPEC

Code	NONE
Base	CROW
Height	1.8Feet
Weight	15Pounds
BattleSkill	Pick

通常のワスプをさらに上回った、超大型のワスプもいるらしい。

Wasp
ワスプ

プラント42の花粉を餌にしていた蜜蜂がクレイウイルスに影響を受けたもの。成長ホルモンの異常分泌によって際限なく巨大化し、通常個体の10数倍の体を持つに至った。大型化に伴い毒性も高まっている。巣に近づく外敵には容赦なく襲いかかってくる。

SPEC

Code	NONE
Base	BEE
Height	10Inch
Weight	120Ounces
BattleSkill	STING SCRATCH

●対処法

クロー、ワスプ、アダーのいずれも、ベレッタなどの拳銃による攻撃で簡単に倒すことができるが、体が小さくかなり素早いので狙いをつけるのが難しい。無駄弾を浪費するよりは一刻も早く彼らのテリトリーから逃げ出してしまったほうがよい。

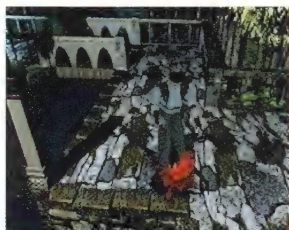
とくにワスプとアダーは毒を持っているうえに、倒しても倒しても際限なく巣から湧き出て襲ってくるので、戦闘するメリットはなにもない。関わらないのが賢明であろう。

それでも戦わなくてはならなくなった場合、ショットガンを使用するのが効果的である。それほど慎重に狙いを定めなくても広範囲の敵を一度にまとめて吹き飛ばすことができる。

Adder
アダー

ラクーンの森林地帯に棲息するクサリヘビがクレイウイルスを保持した生物を捕食して二次感染したもの。外見的な変化はほとんど見られないが、もともと保有していた出血性の毒が強力になっている。木の上や、地下道に棲み、獲物の体温を感知して襲いかかる。

SPEC

Code	NONE
Base	ADAR
Height	5Feet
Weight	17Pounds
BattleSkill	BITING

いつまでも相手にしているのは、得策ではない。余分なダメージは避けたいものだ。

Webspinner and Others

ウェブスピナー

体構造が原始的な生物は遺伝子操作が容易にできるため、一時はクモや昆虫を用いた研究が盛んに行われていた。このウェブスピナーも、初期に開発されたB.O.W.のひとつである。成長に関するDNAを書き換えられたクモはとどまることなく巨大化したが、兵器としての実用性はあまり期待ができず、研究は打ち切りとなった。しかし、これらの実験体から後のB.O.W.の成功において切り離すことのできないクレイウイルスの原型が発見されたのだ。

ウェブスピナーは資料用として数体を残し廃棄処分されたが、逃げ出した1体が地下で生き延び成長し続けた。さらに体が巨大化し、人間を襲うようになったこのウェブスピナーは、通称ブラックタイガーと呼ばれ、研究員のあいだで恐れられていた。

ベビースパイダーは卵嚢を胎内に持つウェブスピナーの子で、ある程度までは腹のなかで成長するが、親が生き絶えるとすぐさま外に這い出す。

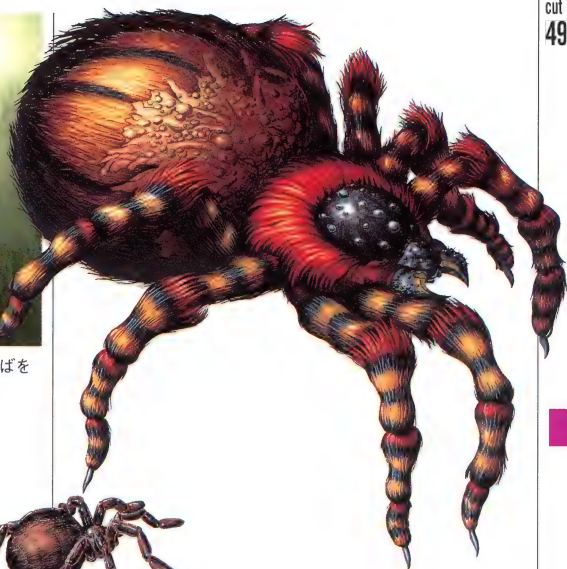
Black Tiger

ブラックタイガー

SPEC

Code	NONSTANDARDIZED
Base	SPIDER
Height	3.8Feet
Weight	98Pounds
BattleSkill	SPIT POISON STRIKING

天井に張りついて、エサをじっと待つ。獲物がそばを通りかかると、突然、頭上から襲いかかるのだ。

巨大だが、クモ本来の性質は変わってない。事故後は、主に森林地帯の野性動物を補食していたと思われる。

Baby Spiders
ベビースパイダー

●対処法

見た目の恐ろしさに反して、それほど危険なB.O.W.ではない。素早く近寄ってくるが、毒液を吐きつけるまで若干の間をおくので、その間に銃撃で仕留める。ショットガンなら威力、命中率とも効果が高いだろう。また、相手にせずに逃げてしまうのも得策ではある。ブラックタイガーは、より広範囲、より遠方に毒液を飛ばし、耐久力も高いので注意が必要だ。

死ぬと、母体の骸から無数のベビースパイダーが這い出してくるが、小さくて非常に素早いので銃撃は当たらない。踏みつぶせば簡単に殺すことができるが、相手せずに逃げるのが最上策。母体をグレネードの硫酸弾、もしくは火炎弾で倒せば、胎内のベビースパイダーも一緒に殺すことができる。

もともとは爬虫類の一種(恐らく大型の有鱗目)を遺伝子操作して造りだされた実験用の生物だったが、逃げ出し、後に事故で溢れだしたクレイウイルスε型の変異体の影響を受けて巨大、狂暴化したもの。外見は大蛇そのものだが、体のあちこちの部位に遺伝子操作の名残が見られ厳密には爬虫類と両棲類の特性を合わせ持った生物と言えそうである。性質はクレイウイルス感染体の他例に洩れず、狂暴で攻撃的。ラクーン施設の洋館を根城にしており、事故後に残っていた何人かの研究員が犠牲になったらしい。

40フィート近い巨体を持ち、人間もひと飲みにしてしまう。サイズの割に動きも素早く、実用化されれば強力なB.O.W.になったと思われる。ちなみにヨーン(あくび)とは、研究者たちが付けた仇名であり、大きく開いた口がまるであくびをしているように見えるところに由来する。

Yawn

ヨーン

●対処法

その巨体のため体への攻撃は当てやすいが、効果的なのは頭部への攻撃である。ヨーンの体勢にあわせて頭に狙いをつけたい。ショットガンなら頭と体を同時に撃てるが、どちらにしろ通常の銃器では大したダメージを与えられない。グレネードランチャーが有効だが、特殊な皮膚のせいで火炎弾は効きにくい。逆に硫酸弾の効果は絶大で、裸出したヨーンの体を焼き大ダメージを与えられる。

ヨーンの攻撃は頭部の正面にしか届かない。長い体に巻かれないように動きまわって距離を保ちつつ、遠くから射撃すれば毒を受けずに倒すことも可能なはずだ。

毒で侵されるのは屋根裏部屋で戦うときのみ。噛まれたかどうかによってシナリオに分岐が生じる。

SPEC

Code	NONE
Base	SNAKE
Height	40Feet
Weight	26500Pounds
BattleSkill	BITING GLUPDOWN

ホオジロザメにクレイウイルスα型を使用して開発された初期のB.O.W.。しかし実験の結果、クレイウイルスは鮫のような古い型の生物に対しては即効性が薄く、大した強化も期待できないことが判明したため、実験体は途中放棄され経過観察用に一匹を除いて全て処分された。B.O.W.としては特に成功したものではないが、特筆すべきがこのネプチューンより第2世代が産まれたということである。鮫は卵胎性の生物である。ウイルス感染前に実験体は身ごもっていたのだろう。クレイウイルスによって変化した母鮫は、数十匹の子を産んだが、2匹を残し稚魚はすべて体の急激な変化に耐えられず死んだ。しかし残った2匹には母親と同様にクレイウイルスによる変化が確認されたのだ。クレイウイルスが母体を通して胎児に与える影響として得られた貴重なデータである。B.O.W.生産はクローニングに頼っているが、将来、自己性殖が可能な生物兵器が誕生する可能性もある。

背ビレで水面をかきわけ、獲物に近付く様は70年代の映画に登場した巨大鮫を思わせる。

SPEC

Code	Fi-3
Base	SHARKSNAKE
Height	16Feet
Weight	3530Pounds
BattleSkill	GLUPDOWN

●対処法

水中にいるネプチューンへの攻撃は、厚く固い楯鱗と水のバリアによる相乗効果によって衝撃吸収され、通常の銃器ではダメージを与えることができない。よくてネプチューンの戦意を一時的に削ぐ程度だ。水中での機動性で遥かに勝っている彼らに相対するのは極めて愚かなことである。

まずは水のない場所に逃げることが先決。水の中では無敵のネプチューンも、水から出してしまえば防御力は極端に低下する。無防備な腹部を狙えば威力の弱い銃やナイフでも致命傷を与えられるはずだ。

Neptune
ネプチューン

クレイウイルスε型は、動物のみならず植物にもその効力を発揮した。アンブレラ社研究員のヘンリー・サートンが好奇心から、寄宿舎にあった観用植物にクレイウイルスε型を注入したところ、この種の植物に対して強力な影響があることを発見したのだ。サートンはこの実験体をプラント42と名付けて観察を続けたが、数日経つと手に負えないほど巨大化し、結局そのまま放置された。プラント42はその後もとどまることなく急成長を続け、動物的に活発に動き長いツタで人間を襲うモンスターになってしまった。プラント42はラクーン施設の寄宿舎中に根を張りめぐらせ、通りかかった研究員をたびたび捕まえて吸血していたという。獲物の認識方法や意志の有無など、植物をベースとしたB.O.W.として、未確認かつ興味深い部分が多い研究材料だったが、残念なことにS.T.A.R.S.によってプラント42は処分されてしまった。

●対処法

プラント42も怪植物もツタはアクティブに動くが、植物ゆえ根を張った位置から本体が移動することはできない。攻撃の届かない所に逃げるのが一番だ。

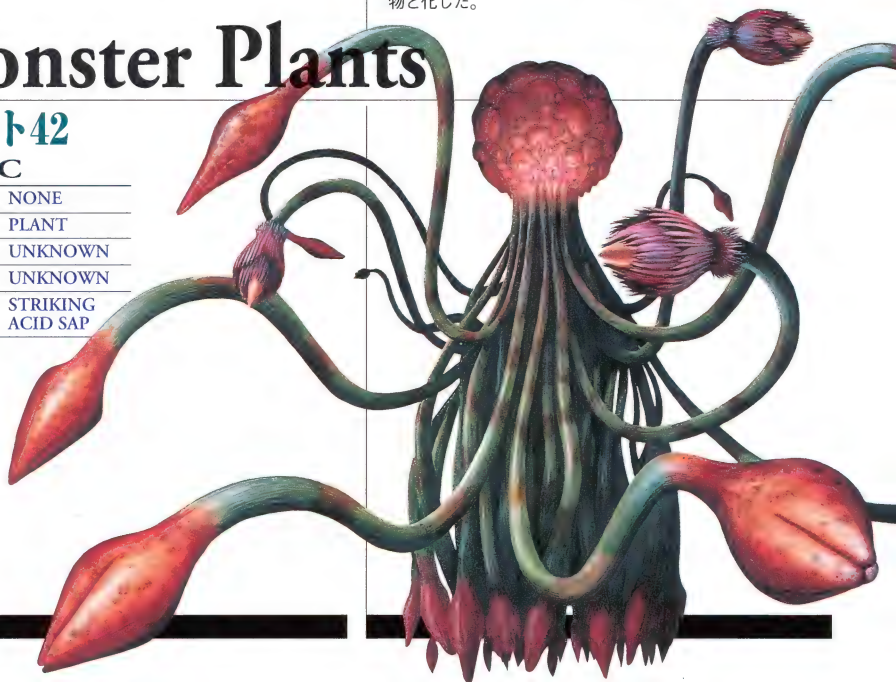
対峙するときの注意点だが、ベレッタやショットガンなど実弾による攻撃は効果が薄く、怪植物にいたってはダメージを与えることもできない。プラント42はグレネードの火炎弾なら大きなダメージを与えることができる。また根から移行型の除草剤を吸わせてやるのも有効な攻撃方法だ。とくにプラント42はサートンの研究によるとUMB系の科学薬品V-JOLTに弱く、完全に活動停止に追込むとはいかないまでも、その生命力を激減させることができる。

館内の温室に植えられていた植物もまた、流れだしたクレイウイルスε型変種体によって怪植物と化した。

Monster Plants

プラント42

SPEC

Code	NONE
Base	PLANT
Height	UNKNOWN
Weight	UNKNOWN
BattleSkill	STRIKING ACID SAP

クレイウイルスβⅡ型の開発より完成を見た人間ベースのB.O.W.。受胎後3週間の胎児をクレイウイルスを用いて遺伝子操作し、ほかの生物のDNAを取り込み、強化してある。実験体はその後、成長促進剤の投与を繰り返されながら調整され、およそ1年の期間を経て完成体となる。

基本的に人型の生物ではあるが、クレイウイルスの作用で筋力及び反射速度は大型の肉食獣と同等のものとなっている。彼らの肉体は、兵器として完成の域に達しており、全身を覆う角質化した分厚い皮膚は防弾チョッキなどに使用されるカプラー繊維並の強度を持っている。

知能はオラウータンなどの類人猿程度ではあるが、訓練によって十数種類のコマンドを理解し実行することが可能。また、ほかのハンターと連携し見事なコンビネーションで狩りを行なうことから狩人（ハンター）の名をつけられた。事故前に少数だがクローン量産されている。

●対処法

ハンターは基本的に大きくジャンプして目標を襲う。敏捷なハンターが動きを止めるのは、獲物に飛びかかる直前。その隙が攻撃のチャンスである。通常の水平射撃を行なえば容易に弾を当てることができる。ショットガンなら、ショックで転倒させることができるので、再度立ち上がったところに狙いをつけて止めをさす。グレーネードやマグナム弾を使用すれば、いくら外皮の厚いハンターと言えども、一撃で仕留めることができるはずだ。ジャンプ中も上方射撃が当たるはずだが、ジャンプをかいくぐり振り向きざまに着地の瞬間を狙うほうが命中させやすい。複数のハンターとの交戦はできるだけ避けて、1体ずつ確実に倒していくことに専念する。

体力が低下しているときは、特に気をつけておきたい。さもなくば自分の首と胴体が離れるはめになる。

Hunter

ハンター

SPEC

Code	MA-121
Base	HUMAN
Height	5.8Feet
Weight	196Pounds
BattleSkill	SCRATCH HEADHUTING

ハンターたちとは、二度目の洋館から対峙することに。いままでの敵とは比べものにならない強さを持つ。

B.O.W.開発プロジェクトの一環として、計画中期から、頻繁に複数の生物の遺伝子の合成が行われた。個々の生物が持つ特性を組み合わせ、さらに優れた能力を持つ別の生物を作りだすことに成功したのである。本来なら遺伝子レベルにおいての異種族の生物の結合は、ことに高等生物になるほど不安定になるのだが、異常な進化を促すクレイウイルスの助けを借りて、神の偉業を可能にしたのだ。ギリシャ神話に登場する、獅子と山羊と竜の頭を持った合成生物キメラになぞらえて命名された、このB.O.W.キメラもその産物である。人工受精させた人間の卵子に、昆虫の(この場合はハエ)遺伝子構造をコピーし、それを人間の女性の胎内で成長させ出産させるという、少々狂気的な方法で製造された。生まれたプロトタイプはハエの成長サイクルとほぼ同じスピードで急成長し、羽化後に成体となった。

Chimera

キメラ

●対処法

天井を素早く動き回るキメラは狙いをつけづらく倒しにくい。まずはショットガンを上方に撃ってダメージを与えて地上に落とした後に、威力の高い武器で仕留めるとよい。通常キメラは天井を移動するあいだは身を縮めているが、獲物を襲うときは停止して体を大きく伸ばす。この瞬間が攻撃のチャンスである。バランスを失って床に落ちたら、すかさずマグナム弾やグレネードで止めをさす。ぐずぐずしていると再び天井に逃げられたり、強力な爪の餌食にされてしまう。跳躍力がないタイプのキメラの対処法は、向かってきたところを水平射撃で撃ち倒す。キメラの耐久力は非常に高いのでくれぐれも威力の高い銃器で立ち向かうように。

SPEC

Code	NONSTANDARDIZED
Base	HUMAN
Height	6.1Feet
Weight	171Pounds
BattleSkill	TEAR OFF LAMP ATTACK OVERHEAD ATTACK

とにかくキメラの真下にいるのは危険。背中に飛びつかれると床に引き倒されてしまう。

ラクーン施設では数々の生物兵器開発実験が行われていたが、そのなかでも最高機密とされていたのがタイラントプロジェクト、クレイウイルスε型を用いた究極的なB.O.W.の開発である。だが惜しくも研究完成前に事故が発生してしまったため、事故直前に提出された資料を残すのみで、最終的なタイラントプロジェクトの報告はなされていない。クレイウイルスε型は同化した生物を瞬時に進化させる画期的な性質を持っていたが、投与された生物が劇的な身体の変化に耐えきれず死亡してしまうケースが多かったため、当初実用性を疑問視されていた。

行き詰る研究の打開策として考案されたのが、体力、免疫系の抵抗力がある成人男子をクレイウイルスε型の宿主に使うという方法である。素体には健康な囚人が選ばれ、併せて肉体強化手術が行われた。4体の実験体のうち3体は死亡したが、残り1体の手術は見事成功し、順調な経過を見せていた。

Tyrant
タイラント

●対処法

タイラントは、目標に向かって突進しながら爪をふり上げての攻撃を得意とする。グレネード弾、マグナム弾をもってしても、その巨体の勢いを止められはしない。ただ、速度と重量のせいで攻撃開始から攻撃後までのアクションが直線的に行なわれるのと、突進後わずかな隙が生じるのがポイント。突進をかわして、直後に強力な火器で狙うしかない。だがタイラントの反射速度は侮れない。瞬時に方向転換し、再度突進してくることもあるのだ。十分注意しなければならない。

SPEC

Code	T-002
Base	HUMAN
Height	8.7Feet
Weight	540Pounds
BattleSkill	CHOP OFF STAB CLAW

Umbrella B.O.W.
study memo

今回の事件の元凶となったアンブレラ社のその後であるが、現在までのところ経営状態に目立った変化は現われていない。というのも、未だに一般報道機関に対して事件の全容が知らされておらず、表層的にはアンブレラ社の一施設が爆発事故を起こしただけのことに過ぎないからである。当然、事件後の強制捜査も、社会的には"事故"に関するものとして受け止められており、株式市場に多少の影響を与えただけの結果に終わっている。

今後、役員クラスの逮捕にまで発展すれば事情は変わってくるだろうが、アンブレラ社の影響力の大きさ（信頼できる筋の情報によれば、上院議員や大統領補佐官の中にまで息のかかった者がいるらしい）を思えば軽率な行為は慎まれるべきであろう。いずれにせよ、今後のさらなる捜査が待たれるところである。

In 1998, early summer, merciless incidents, all member of family were slaughtered by unknown intruder, were happened in succession. These succeeded murder cases, Authority spoke, " were done by stray Doberman dog/s, escaped from Umbrella's facility" and it seems calm for the time being. Some commercial press are saying that those were " invulnerable ogre's deed " and /or " the clinical experiment by aliens ", but these rumors shall be forgotten. If it is needed, we are able to arrange to leak
the scandals between the Drug-Mafia and the congressman "K", but such a drastic measure are thought to be needed.

Anyway, the whole story of the incidents were known only by we, the upper levels of Authority and a few survivors of S.T.A.R.S. staff who were in charge of the incidents directly. We, properly, should had requested the Federal Bureau of Investigation (F.B.I) to investigate without delay, but, you can understand that, we had the necessity of our own investigators' group with taking the particularity of those incidents and the former connection with Umbrella into consideration.

This is the report prepared by the people concerned to the incidents who shall be key persons of the investigation. In fact, oral report was done, and without some parts, it was prepared according to the original. In natural, there are pros and cons on the authenticity of the report on this incredible incidents: the results of psychiatric test of the eporters are completely normal, as reported under separated cover. Although for more study reports shall be made after the forced investigation at Umbrella, we should decide the measurement from now on, with this report, in haste.

FILE2：S.T.A.R.S.報告書

R.P.D. secret documents

THE CASE OF BIO-HAZARD report

1998年初夏、ラクーン市近郊において、正体不明の侵入者により一家全員が虐殺されるという無残な事件が続発した。この一連の連続猟奇殺人事件は、その後「アンブレラ社の施設から逃げ出し野犬化したドーベルマンの仕業」という当局の発表により、現在では一応のところ鎮静化した様子である。一部の民間の報道では、未だに"不死身の殺人鬼"説だの"宇宙人の人体実験"説だのが横行しているようだが、これらの流言もいずれ忘れ去られるのは間違いない。必要があるなら、例のドラッグマフィアとK議員との癒着についてマスコミにリークする準備もあるが、今回はそこまでの措置は不用であると思われる。

ともかく、今回の事件の全貌については、我々当局上層部と直接事件に当たったS.T.A.R.S.隊員の数少ない生存者が知るのみである。本来ならば即時に連邦捜査局（FBI）に捜査を依頼すべきではあるが、今回の事件の特殊性、及び当局とアンブレラ社のかつての関係を考慮し、独自に事故究明班を設置する必要が生じたことは理解していただけるだろう。

ここに用意したのは、その調査の核心になるであろう事件当事者による報告書である。実際の報告は口述によって行われたが、一部を除いてほぼ原文のまままとめてみた。もちろん、この信じがたい事件報告の信憑性については賛否両論あるだろうが、別紙にて報告したように報告者の精神鑑定結果は完全に正常であった。さらなる真相の究明はアンブレラ社の強制捜査の結果を待つ必要があるが、まずはこの報告書を元に今後の対応を至急決定するべきであろう。

※編注）この報告書は、あくまで、あるひとつの世界のクリス・レッドフィールドもしくはジル・バレンタインの身に起こった事件を記録したものに過ぎない。この記録にない行動をして、何らかの結末にたどり着いたクリスやジルが存在したかもしれないということを、ここに明記しておく。

事件報告書掲載にあたって

このファイルはラクーン市警察によって作成されたバイオハザード事件の報告書である。クリス・レッドフィールドのレポートはブルーで上段に、ジル・バレンタインのレポートはピンクで、下段にそれぞれ掲載してある。状況とルートを明確にするため、各施設の図面とその位置のわかるマップも添付してある。移動ルートは淡いオレンジ、現在位置はオレンジで表されている。レポート内容を理解するための一助としていただきたい。なお、このレポート(攻略)はアレンジモードにのみ対応していることをご了承いただきたい。

図中アイコンについて

■ベレッタのマガジン(クリス・ジル共用)
ベレッタに装填して使用する。消耗品。

■ショットガンの弾(クリス・ジル共用)
ショットガンに装填して使用する。消耗品。

■グレネード弾(ジル専用)
グレネードガン用の通常弾。消耗品。

■硫酸弾(ジル専用)
グレネードガン用の特殊弾。消耗品。

■火炎弾(ジル専用)
グレネードガン用の特殊弾。消耗品。

■マグナム弾(クリス・ジル共用)
コルト・パイソン用の弾丸。消耗品

■救急スプレー(クリス・ジル共用)
減った体力を完全に回復させる薬。消耗品。

■グリーンハーブ(クリス・ジル共用)
減った体力を1/3回復させるハーブ。消耗品。

■レッドハーブ(クリス・ジル共用)
他のハーブの効果を高める効果を持つ。消耗品。

■ブルーハーブ(クリス・ジル共用)
強い解毒作用を持つハーブ。消耗品。

■小さな鍵(クリス専用)
鍵がかかった机の引き出しを開けられる。

■剣の鍵(クリス専用)
館の剣の模様が入った錠前を開けられる。

■鎧の鍵(クリス・ジル共用)
館の鎧の模様が入った錠前を開けられる。

■盾の鍵(クリス・ジル共用)
館の盾の模様が入った錠前を開けられる。

■兜の鍵(クリス・ジル共用)
館の兜の模様が入った錠前を開けられる。

■制御室の鍵(クリス・ジル共用)
寄宿舎地下の制御室の扉を開けられる。

■002号室の鍵(クリス・ジル共用)
寄宿舎の002号室の扉を開けられる。

■003号室の鍵(クリス・ジル共用)
寄宿舎の003号室の扉を開けられる。

■動力室の鍵(クリス・ジル共用)
研究所の動力室への通路の扉を開けられる。

■ウインドクレスト(クリス・ジル共用)
館の納屋の扉を開けるのに必要なアイテム。

■スタークレスト(クリス・ジル共用)
館の納屋の扉を開けるのに必要なアイテム。

■サンクレスト(クリス・ジル共用)
館の納屋の扉を開けるのに必要なアイテム。

■ムーンクレスト1・2(クリス・ジル共用)
館の納屋の扉を開けるのに必要なアイテム。

■MOディスク(クリス・ジル共用)
3重ロック解除用のパスコード入手に必要。

■アイテムBOX(クリス・ジル共用)
各種アイテムを保管しておける便利な箱。

■インクリボン(クリス・ジル共用)
タイプライターでデータをSAVEするのに必要。

※)実際のマップ上で、上記アイコンが着色されている場合があるが、各色の意味は下の通り。
青色……クリスだけが入手可能であることを表わす。
赤色……ジルだけが入手可能であることを表わす。

CHRIS REDFIELD report vol.1

Mansion

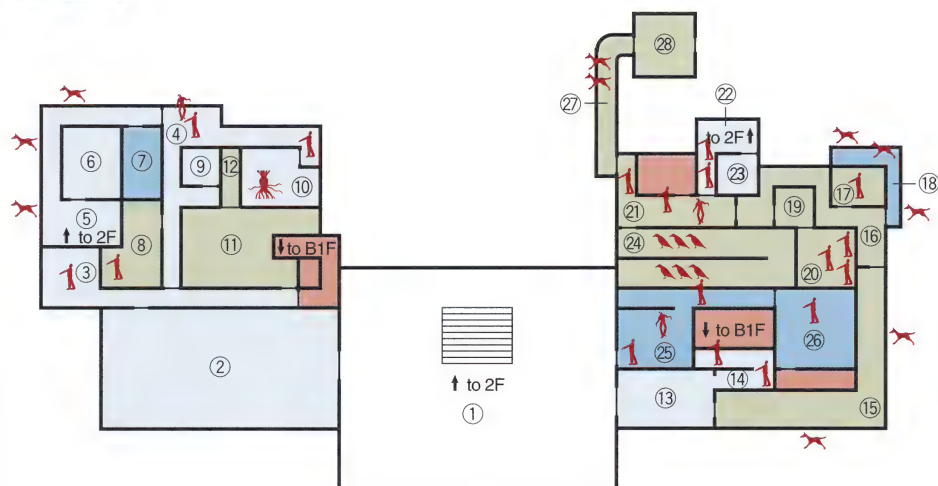
1F•2F

……そうだな。あの事件は、関係者全員にとって悪夢みたいなもんだった。表向きの黒幕は死んじまってるし、あのクソ製薬会社の調査もなかなか進まない。本当の事件の全貌というものが、まったく見えてこない。軍にいた頃のほうがよかったよ。敵がこれ以上ないほど明らかだったからな。

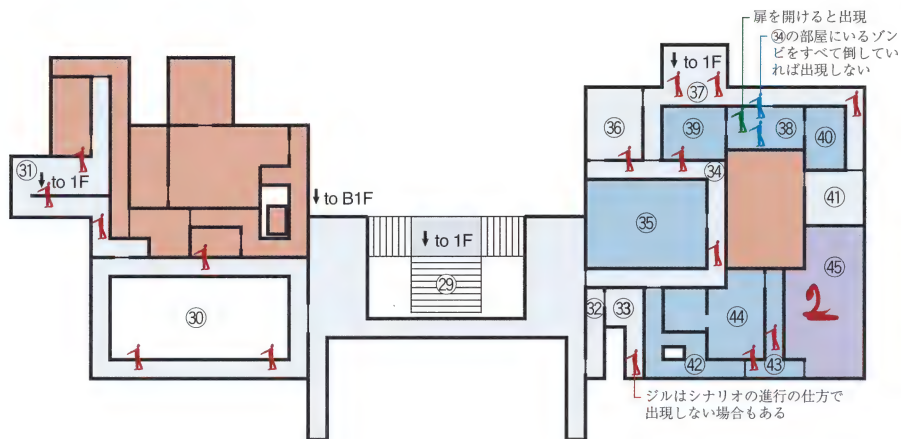
エンリコやリチャードや、みんながなんのために命を落としたのか、それをはっきりさせてやりたいんだ。だからこそ、この面倒くさい取り調べにも協力しているんだ。もうこんな事件が起こらないように、なんとか対策を取らないとな。頼むよ。

どこから始めようか。あの日、俺たちはブラボーチームが消息をたってすぐ、ヘリで出動したんだ。操縦は俺だった。時間は確か……(後略)。

C・レッドフィールドの第1回証言より

Mansion1F

① 玄関ホール（SAVE）
② 大食堂
③ 休憩所のある廊下
④ F字型廊下
⑤ 1F西階段
⑥ 西の物置（SAVE、BOX）
⑦ 銃器室
⑧ 飼育係の部屋
⑨ 虎の石像の部屋
⑩ 温室
⑪ バー
⑫ バーの隠し部屋
⑬ 美術室
⑭ 美術準備室
⑮ L字型廊下
⑯ 1F北東廊下
⑰ 浴室
⑱ ボイラー置き場
⑲ 吊り天井の部屋
⑳ 居間
㉑ 裏口への廊下
㉒ 1F東階段
㉓ 東の物置BOX、SAVE）
㉔ 絵画室
㉕ 洋間
㉖ 衣裳部屋
㉗ 納屋への通路
㉘ 納屋

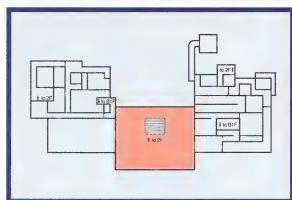
Mansion2F

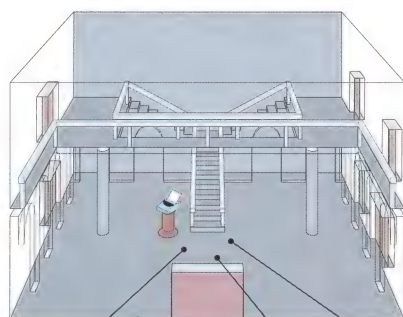
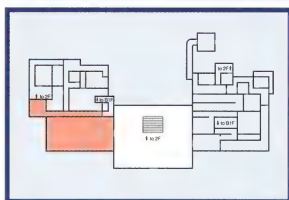
洋館二階

㉙ 玄関ホール2F
㉚ 大食堂2F回廊
㉛ 2F西階段
㉜ テラス前廊下
㉝ テラス
㉞ U字型廊下
㉟ 甲冑の間
㊱ 読書室
㊲ 2F東階段
㊳ 鹿の剥製の部屋
㊴ 寝室
㊵ 研究員の個室
㊶ レッスン場準備室
㊷ 柱のある廊下
㊸ 屋根裏部屋前の踊り場
㊹ 2F食堂
㊺ 屋根裏部屋

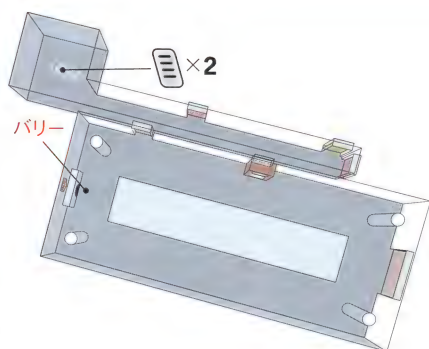
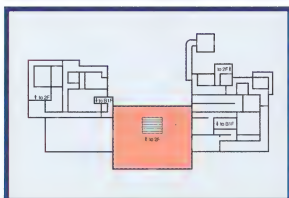
＝剣の鍵があると入れるエリア
＝鎧の鍵があると入れるエリア
＝盾の鍵があると入れるエリア
＝現段階では侵入不可能なエリア

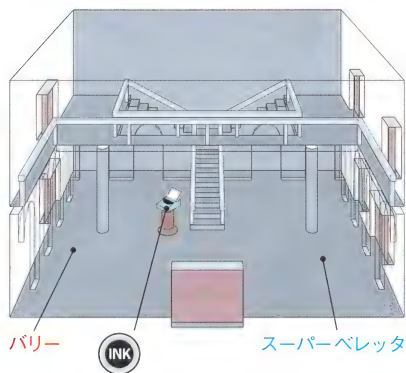
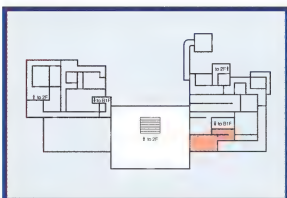
※青く表記された敵は、クリスでプレイした時のみ出現するもの。
※緑で表記された敵は、ジルでプレイした時のみ出現するもの。

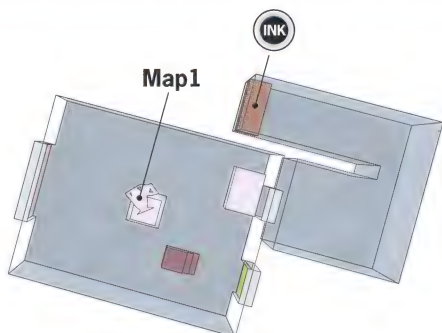
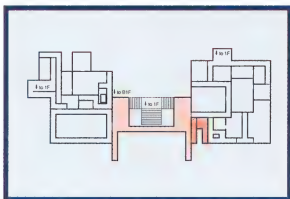
ゾンビ
ハイパーゾンビ
ケルベロス
ヨーン
モンスタープラント
クロウ

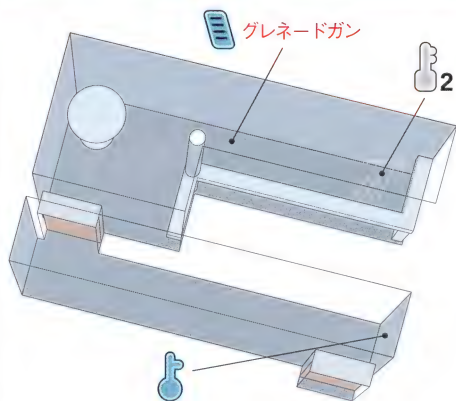
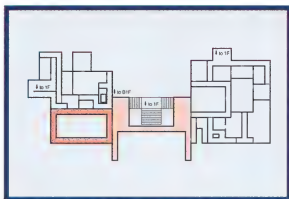
ch.1 玄関ホール1F～2F ①+㉙

狂暴な野犬に襲われ、偶然見つけた洋館へと逃げ込んだ隊員たちだが、途中でバリーとはぐれてしまったことに気づく。悲しむ間もなくどこからか1発の銃声が響き、クリスは銃声のした方向を調査、ウェスカーとジルは玄関ホールの確保、という役割分担で館の探索を開始する。この段階では、まだクリスを操作することはできない。

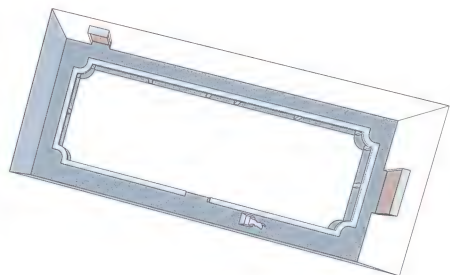
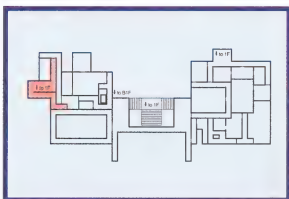
野犬に追われ、洋館へと逃げ込んだ一行はクリスがいないことに気づく。響く1発の銃声。ジルとバリーは銃声の聞こえた方向を調査、ウェスカーは玄関ホールの確保という役割分担で洋館の探索が始まる。この段階では、プレイヤーがジルを操作することはできない。これから始まる"悪夢"に屈しないように、気を引き締めてプレイに望もう。

ch.2 大食堂～休憩所のある廊下 ②+③

扉の先は豪華なテーブルが置いてある大食堂。ここにはめぼしいアイテムがないので、扉を開けて奥の部屋へと進もう。通路の奥では隊員のケネスを貪っているゾンビと遭遇する。慎重にナイフを使って倒そう。ケネスのそばには2つのベレッタのマガジンが落ちているので忘れずに入手したら、ウェスカーに経緯報告をするため玄関ホールへ戻る。

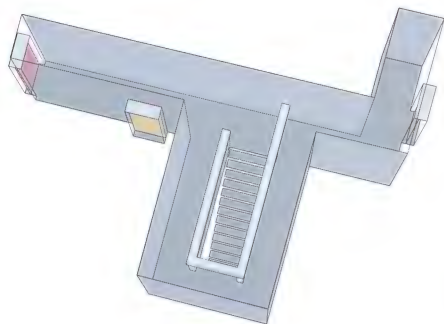
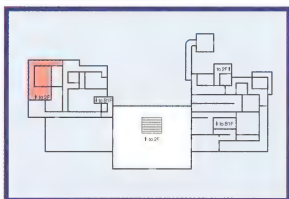
扉の先は大食堂。バリーが暖炉の前の血痕を調べ、ジルは奥の部屋へ進むことになる。扉を開け、通路を左へ進むと食事中のゾンビと戦闘になり、倒したらケネスの死体のそばにベレッタのマガジンが2つ落ちているので、忘れずに入手するように。大食堂へ戻り、バリーにゾンビのことを報告すると、新たなゾンビが襲ってくるがバリーが倒してくれる。

ch.3 玄関ホール1F～2F ①+㉙

ゾンビの発見をウェスカーとジルに報告するため玄関ホールへ戻ると二人の姿はなく、ジルの愛用していたベレッタが落ちていることに気づく。これからの戦闘に備えてベレッタを装備し、館の探索を再開しよう。SAVEに使用するインクリボンも置いてあるが、いま入手するとあとでアイテムを持ち切れなくなるので、入手しないように。

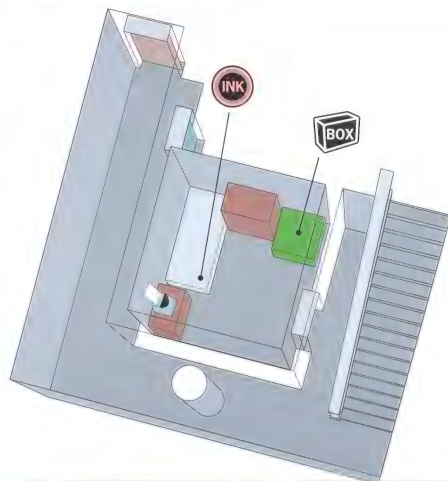
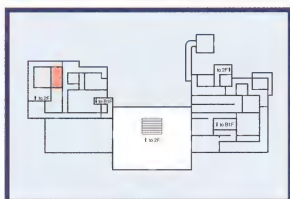
ここまでの経緯をウェスカーに報告するため、玄関ホールへと戻った二人だが、肝心のウェスカーの姿は見当たらない。ホール内を適度に調べたあと、バリーが再び大食堂を、ジルが奥の部屋を調査することになり、バリーからキーピックを受け取る。キーピックはクリスでいうところの"小さなカギ"と"剣のカギ"の代用となる、超便利なアイテムである。

ch.4 美術室～美術準備室 ⑬+⑭

中央にある大理石の像が持つ壷の中に洋館1階のマップが入っているので、近くにある踏台を移動させて入手しよう。机を移動させて奥へ進むと這いずりゾンビが2匹おり、その奥にはインクリボンが置いてある。現時点で、不要だと思ったら無視する。這いずりゾンビは相手にしないように。奥の扉は鍵がかかっていて進めないので、いったん玄関ホールへ戻る。

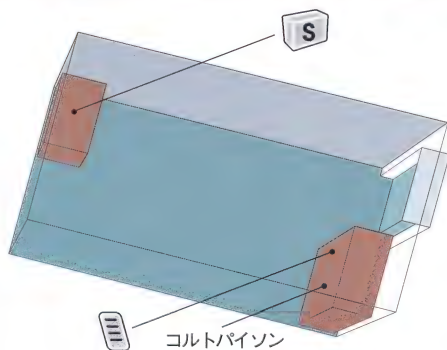
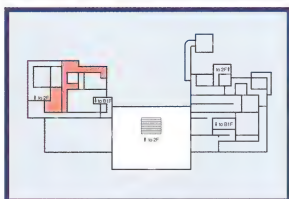
大理石の像が持っている壷の中に、洋館1階のマップが入っているので、近くにある踏台を移動させてマップを入手する。机を動かし、奥の部屋へ進むと這いずりゾンビが2匹いる。ベレッタで倒して奥の棚にあるインクリボンを入手する。キーピックを使ってさらに奥の部屋に進むこともできるが、重要なアイテムはないので、まずはテラスへ進む。

ch.5 テラス前廊下～テラス ㉜+㉝

玄関ホールの階段を昇り、右手の2つある扉の奥の方へ入ると狭い通路の部屋に出る。手前のくぼみに小さなカギが置かれているので忘れずに入手し、奥のテラスへ進むと、すでに息絶えたと思われるフォレストが倒れている。そばに落ちている鎧のカギを取ろうとするとゾンビとなって襲いかかってくる。ベレッタで倒し、落ちている鍵を入手しよう。

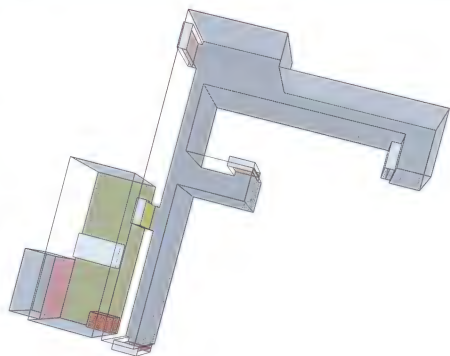
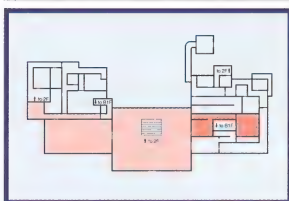
玄関ホールの階段を昇り、2つある扉の奥の方へ入る。狭い通路を進み、血まみれの扉を開けると中にはバリーが。フォレストの死体を調べるバリーからグレネードガンを入手。フォレストの死体のそばには、鎧のカギが落ちているので忘れずに拾っておくこと。なお、グレネードガンの弾はしばらく入手できないので、慎重に使っていきたい。

ch.6 大食堂2F回廊 ㉚

ホールの2階へ戻ったら正面の扉に入る。ここにはゾンビが3匹おり、左手前のゾンビはベレッタで、その奥にいるゾンビはナイフで倒す。この石像は押すことができる。スタークレスト入手のため、手すりのないところまで移動させて1階へ落とそう。背後から迫る3匹のゾンビはベレッタの弾丸消費を押さえるために戦わず、奥の部屋へと進む。

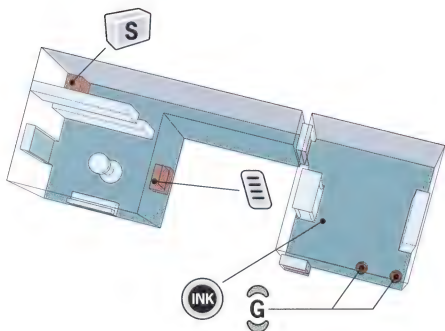
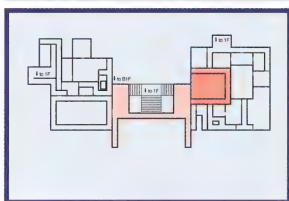
扉を開けると合計で3匹のゾンビが現れる。すぐ近くにいるゾンビをグレネードガンで倒し、武器をベレッタに持ち替え、石像の向こうにいるゾンビを倒す。最後の1匹は、弾丸の節約のため走ってやり過ごそう。次の部屋へ進む前に、手すりの隙間から石像を下の階へ落としておく。これで1階にスタークレストが出現するのだ。

ch.7 2F西階段 ㉛

西階段に行くとゾンビが目前にいるので、ベレッタを連射して噛まれないように素早く倒そう。細い通路を進むとさらにゾンビが2匹出現するのでベレッタで倒す。奥にある2つの部屋はひとつはパスコードによってロックされているもので、もうひとつは鍵がかかっているものだ。入手できるアイテムもないので、階段を降りて1階へと進もう。

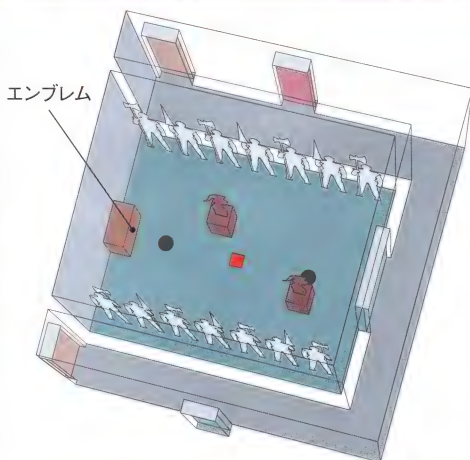
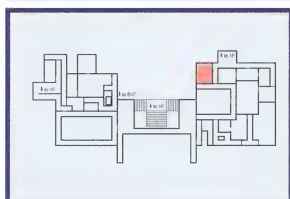
いきなりゾンビが目の前に現れるので、グレネードガンに素早く持ち替えて倒す。奥の通路にはさらに2匹のゾンビが待ち構えているので、武器をベレッタに戻して倒す。ここには入手できるアイテムがなにもないので、3匹のゾンビを倒したら階段を降り、1階へ進む。下では動きの速いケルベロスが待っている。

ch.8 1F西階段～西の物置 ⑤+⑥

階段を降りるとケルベロスが出現するのでベレッタで倒して近くの部屋へ入ると、中ではレベッカと出会うイベントが発生する。ここにはBOXがあるので、中からベレッタのマガジンを2つ取り出し、ナイフをしまっておこう。部屋を出るときにレベッカを連れて行くか聞かれるが、ここに待機させておくようにする。先へ進むと出てくるケルベロス2匹はベレッタで倒す。

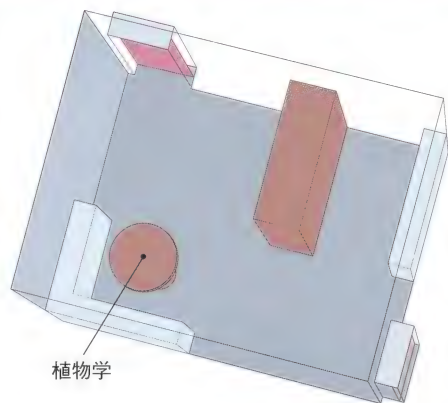
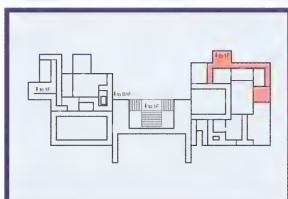
階段を降りると、右手に部屋が見える。一見、安全なフロアーに見えるが、合計で3匹のケルベロスが出現するので慎重に進むこと。ケルベロスはベレッタで倒すのだが、慣れてきたらまずベレッタを一発撃ち込んでダウンさせ、すぐにナイフに持ち替えて走って接近。あとはナイフで切りつけて倒せば、かなりの弾丸節約になる。

ch.9 銃器室 ①+㉙

この部屋は銃器庫で、棚には強烈な一撃を加えることができるコルトパイソンとベレッタのマガジンが置いてあるので取っておく。奥の机は鍵がかかっているが小さな鍵で開けることができる。中にはショットガンの弾が入っているので入手しておく。これまでの戦闘で体力を減らされているようなら、救急スプレーを使って回復しておこう。

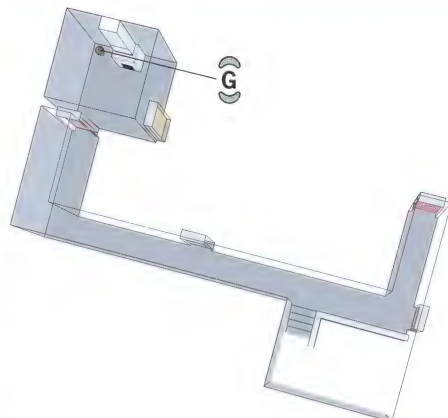
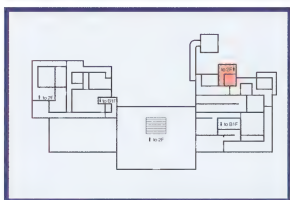
鎧のカギを使って部屋の中に入ると、棚にベレッタのマガジンとコルトパイソンが、机の引き出しの中にはショットガンの弾がある。手持ちのアイテムがいっぱいなら、BOXのある東の物置に戻ってアイテムを整理しておく。コルトパイソンとショットガンの弾、インクリボンをBOXにしまい、マガジンを2つ取り出す。グレネードガンを装備したら次の部屋へ。

ch.10 F字型廊下～飼育係の部屋 ④+⑧

銃器室を出て手前の扉に入るとゾンビが3匹待ち構えている。1匹は移動速度の速いハイパーゾンビなので、一度細い通路へ逃げ込んでからベレッタで攻撃し、2匹のゾンビを倒したら奥へ移動して角に隠れている残りのゾンビをベレッタで倒そう。奥の部屋は後半に入手できるアイテムを使う部屋なので、現時点では入らずに玄関ホールへと戻ろう。

扉を開け、部屋の中に踏み込むと、2匹のゾンビが目の前に現れる。しかも、その内の1匹は移動速度が非常に速いハイパーゾンビなので、すぐこちらに接近してくる。あらかじめ装備しておいたグレネードガンで、接近される前に倒してしまうように。通路の奥にいるゾンビはベレッタで倒す。飼育係の部屋には現時点で入る必要はないので無視する。

ch.11 洋間～衣装部屋 ㉕+㉖

館1階のマップを手に入れた部屋の隣の部屋へ入る。部屋にはゾンビとハイパーゾンビいるのでベレッタで倒し、鏡台に置いてあるベレッタのマガジンを取る。細い通路に進むとゾンビがいるのでベレッタで倒し、先の部屋で待ち構えているゾンビもベレッタで倒す。その奥の部屋はクローゼットで、ストーリーとは関係ないが服装を変えることができる。

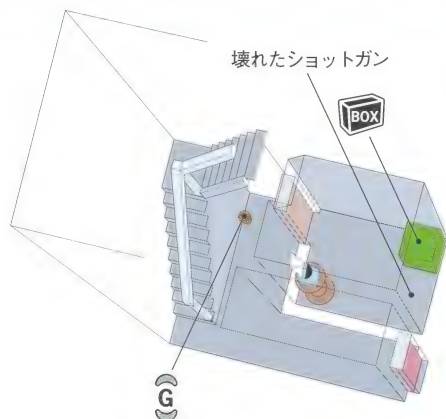
大食堂を通過する際に、割れた石像の中から出てきたスタークレストが落ちているので入手しておく。鎧のカギを使って部屋に入るとゾンビが2匹現れるのでベレッタで攻撃して倒す。さらに、通路と奥の部屋にもゾンビが1匹ずついるので、こちらもベレッタを撃ち込んで倒す。奥にあるクローゼットでは衣装替えが可能なので、気分転換してもいいだろう。

ch.12 U字型廊下～甲冑の間 ㉞+㉟

玄関ホールの階段を昇り、右手前の部屋へ。中の細い通路を曲がったところにゾンビがいるので、ベレッタで倒し、大きな扉の部屋に入る。エンブレムを入手しようと中央のボタンを押すと、空気穴から毒ガスが吹き出すので、床にある2つの空気穴をあらかじめ石像を使ってふさいでおくようにする。これで毒ガスの餌食にならずにエンブレムを入手できる。

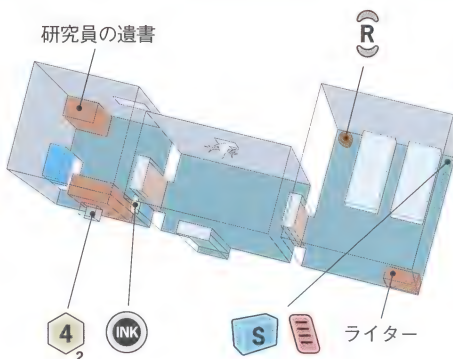
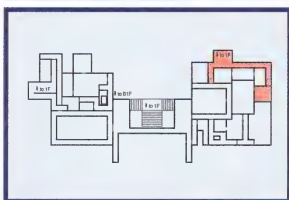
U字型の通路に合計3匹のゾンビが待ち受けている。グレネード弾温存のために、3匹ともベレッタで倒すようにしたいところ。甲冑だらけの部屋でエンブレムを入手するのだが、中央のボタンを押すと床の2つの空気穴から毒ガスが吹き出してしまう。石像で穴をふさいでからボタンを押すようにすれば、なんの問題もなくエンブレムを入手できるようになる。

ch.13 読書室 ㊱

毒ガスのトラップが仕掛けられた部屋を出て左へ進むとゾンビが2匹いるのでベレッタで倒す。手前の扉は鍵がかかっていて開かないので奥の部屋へ入る。中は読書室になっており、大量の本が置いてある。角の机には"植物学"というハーブに関する知識が得られる本が置いてある。入手できるアイテムはないので、本を読んだらさっさと先の部屋へ進もう。

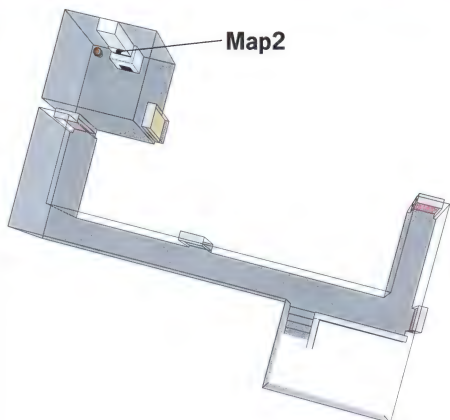
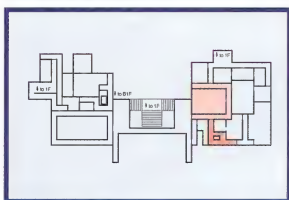
アイテムが豊富に入手できそうな部屋だが、実際には植物学の本が1冊あるだけ。この本にはハーブについての解説が書かれているので目を通しておくといい。このあと進む部屋では、3匹のゾンビと戦うことになる。戦闘に備えて、グレネードガンを装備しておく。グレネードガンの弾丸が底をついている場合はベレッタを装備して、この部屋を出る。

ch.14 2F東階段~レッスン場準備室 ㊲+㊶

読書室を出るとゾンビが2匹待ち構えているが、このゾンビは消化液を吐くだけで噛みついてはこない。かわすように走り抜ければ簡単に回避することができる。ここはベレッタの弾丸消費を抑えるためにも戦闘は避けておく。階段を降りて1階へ向かおう。ここのゾンビに限らず、しなくていい戦闘はできるだけ回避していくよう。

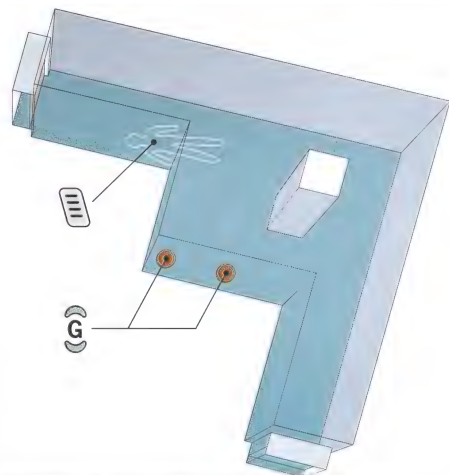
扉の鍵を開けて中に入ると、いきなり目の前にゾンビが3匹いる。装備しておいたグレネードガン（ベレッタ）で倒し、残りの2匹は弾丸があるならグレネードガンで、弾丸がないならベレッタで倒す。ここのゾンビは消化液を吐くタイプなので、体力に余裕があるなら走ってやり過ごしてもいい。身の安全を確保したいなら、上記の手順で倒しておく。

ch.15 1F東階段～東の物置 ㉒+㉓

階段を降りるとゾンビが2匹いるが、このゾンビも消化液を吐くタイプなので走り抜けて回避することができる。ゾンビを無視して部屋に入るとBOXがあるので、エンブレムとコルトパイソン、ショットガンの弾をしまう。壊れたショットガンが落ちているが、現時点で入手しても使用できないので置いておく。部屋を出たら階段を昇って2階へ戻ろう。

階段を降りた直後、2匹のゾンビと戦うことになる。ゾンビとの距離を考慮するとナイフで戦うのは厳しい。弾丸に余裕があればベレッタで倒す。BOXのある部屋では、床に落ちている壊れたショットガン、所持品のエンブレムとグレネードガン、スタークレストをしまっておく。体力が心配ならグリーンハーブを持ち歩くようにする。

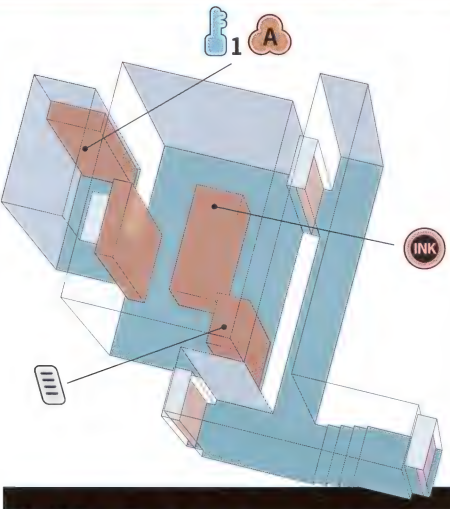
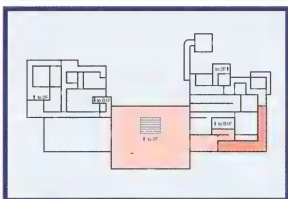
ch.16 鹿の剥製の部屋～寝室～研究員の個室 ㊳+㊴+㊵

2階へ昇り、ゾンビを回避して左手前の部屋へ。中にはゾンビが1匹いるが、このゾンビも回避して左側の部屋へ入ろう。部屋の右側ある標本のスイッチを入れると、奥にある水槽の水がなくなって軽くなり、押して移動させられるようになる。水槽の次に本棚を動かし、ムーンクレスト①を入手しよう。反対側の部屋ではライターのみ入手しておく。

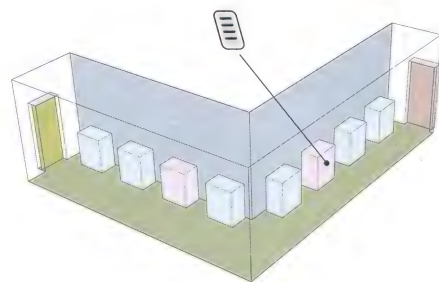
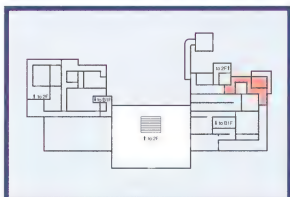
階段を昇り、部屋へ入ろうとするとゾンビが現れるのでベレッタで倒す。部屋の中ではライターとベレッタのマガジンを入手する。研究員の個室にはバリーがいて、研究員の遺書を渡される。壁のスイッチを押し、水の抜けた水槽と本棚を移動させてムーンクレスト①を入手。レッドハーブとインクリボンは持ち物に余裕があれば拾っておく。

ch.17 2F東階段~レッスン場準備室 ㊲+㊶

部屋を出たら通路の右奥にある部屋へ向かう。角にゾンビがいるのでベレッタで倒して部屋へ入ろう。中には暖炉があり、その上に白紙の紙が貼りつけてあり、ライターを使って暖炉に火をつけるとその白紙の紙に洋館2階のマップが浮かび上がってくるので入手しよう。なお、暖炉に火をつけてしばらくしてからこの部屋に戻るとゾンビが2匹増えている。

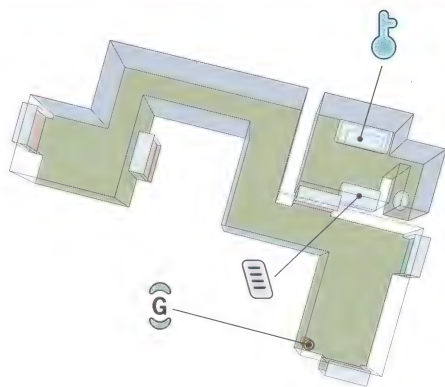
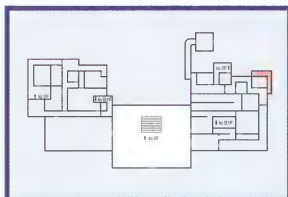
3匹いたゾンビはすでに倒しているはずなので、安全にレッスン場準備室に行くことができる。先ほど拾ったライターで暖炉に灯を点すと、貼ってあった白紙に洋館2階のマップが浮き出るので入手する。その横にはグリーンハーブも落ちている。寝室にあったレッドハーブを持ち歩いてるなら、その場で調合する。BOXにしまいに戻ってもいい。

ch.18 柱のある廊下 ㊷

ゾンビを回避しながら細い通路へ戻り、先ほど入らなかった柱のある廊下へ進む。ここには隊員のリチャードの死体が横たわっており、そばにベレッタのマガジンが落ちているので拾っておこう。これまでの戦闘で体力を減らされていたなら、通路に置かれているグリーンハーブを使って回復しておく。体勢を整えたら奥の部屋へと進む。

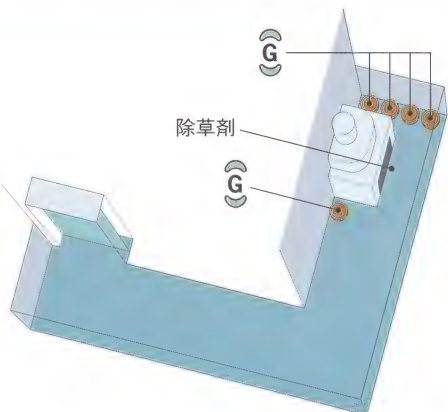
部屋の中にはリチャードが倒れている。毒に犯されているリチャードのために、血清を取りに行くことになる。西の物置にある血清を取り、戻ってきて使おうとするがすでに手遅れとなってしまう。リチャードはジルに通信機を渡し、息絶える。落ちているマガジンを拾い、体力が減っているならグリーンハーブで回復しておこう。

ch.19 屋根裏部屋前の踊り場〜2F食堂 ㊸+㊹

扉のすぐ先には2匹のゾンビがいるので、多少のダメージは覚悟してベレッタで倒す。正面の部屋は入れないので奥の通路へ進み、棚を動かして隠された部屋を発見しよう。隠し部屋は暗くてなにも見えないが、テーブルにあるロウソクにライターで火を灯して明るくすると剣の鍵を発見できる。隅の棚にあるベレッタのマガジンも忘れずに入手しておこう。

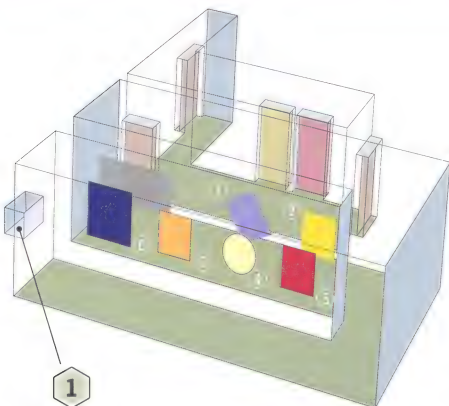
扉を開けると、目の前に2匹のゾンビが現れる。すかさずベレッタでゾンビを倒し、奥にある部屋へ進む。インクリボンは無視し、ベレッタのマガジンを入手。机の上にあるロウソクにライターで火を点し、棚を移動させて隠し部屋にある硫酸弾を取る。所持品がいっぱいになると困るので、あらかじめここでBOXにムーンクレスト①と硫酸弾、ライターをしまっておく。

ch.20 L字型廊下 ⑮

ホールの階段を降りて1階玄関ホールまで戻り、館1階のマップを取った部屋の鍵がかかっていた扉の先へ進む。そこではケルベロスが2匹窓から飛び込んでくるので1匹ずつベレッタで倒す。通路の脇には小さな棚が並んでいるが、中がカラッポの棚のみ動かすことができる。角を曲がった2つめの棚の裏にはベレッタのマガジンが隠されているので入手しておこう。

キーピックでカギを開けて、L字型の通路に侵入する。ケルベロスが2匹出現するので、ベレッタで倒す。棚の下にはベレッタのマガジンがあるので入手しておくように。無駄弾を使っていなければベレッタの弾丸数はそろそろ50以上になっているはずなので、これ以後は残段数を気にせず使っていけるだろう。

ch.21 1F北東廊下～浴室 ⑯+⑰

細く長い通路に出る。ここにはグリーンハーブしかないので、体力が減っていなければさっさと正面左にある部屋へと進む。中に入ると鏡の下がキラリと光る。ベレッタのマガジンがあることを教えてくれているのだが、迂闊に取ると背後からゾンビに襲われ噛まれてしまう。これを防ぐには、一度視点を切り替えてゾンビがいることを確認すればいい。

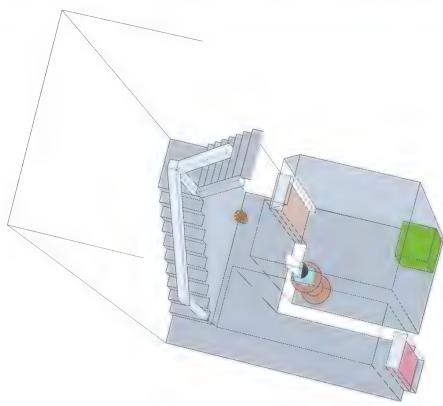
浴室にいるゾンビをベレッタで倒し、棚の上にあるベレッタのマガジンを入手する。ベレッタの残弾数にかなりの余裕が出てくるので、今後の戦闘はベレッタがメインの武器になる。ナイフを使う場面は減ってくるので、次にBOXのある部屋に行ったときにしまっておこう。落ちているグリーンハーブは体力に合わせて、使用するか持ち歩くかを選択する。

ch.22 ボイラー置き場 ⑱

部屋を出たら左側にある鉄でできた扉の部屋へ進む。中にはケルベロスがいるのでベレッタで倒す。奥へ進むと外から2匹目のケルベロスが飛び込んでくるのでこれもベレッタで倒す。除草剤が落ちているが、体力が減っている場合は除草剤を取る前にグリーンハーブを取って回復する。部屋を出るときにケルベロスが出現するが、無視して通り過ぎる。

鎧のカギを使って扉を開けると、カギを捨てるかどうか聞かれるのでYESを選ぶ。部屋にはケルベロスがで3匹現れる。この部屋の目的は除草剤を取るだけなので、ケルベロスの脇を走り抜けて除草剤を取り、そのまま入り口へ戻ろう。体力が心配ならベレッタで倒し、グリーンハーブを調合して持てるだけ持つといい。ただし所持品に1つは空きを作ること。

ch.23 裏口への廊下～絵画室 ㉑+㉔

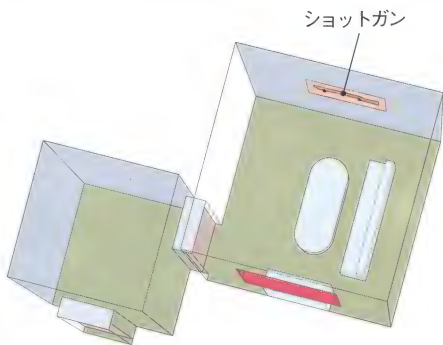
細い通路の奥へ進み、突き当たりの右側にある部屋へ入ろう。中に入るとハイパーゾンビ1匹とゾンビ2匹がいるのでベレッタで倒し、左奥にある部屋へと進む。中には赤子から老人までの人生を描いた絵が飾られており、絵の下のボタンを順番(2→4→5→3→1→6)に押すことでウインドクレストを入手できる。ただし現時点では持ちきれないので入手せずに置いておく。

部屋の中では、2匹のゾンビと1匹のハイパーゾンビが待ち構えている。ベレッタで応戦し、奥の部屋へ進む。壁に掛けられている絵のスイッチを、マップに記してある順番(2→4→5→3→1→6)に押して、絵の裏に隠されたウインドクレストを入手する。この部屋にいるクローは、こちらがなんらかの危害を加えないかぎり攻撃はしてこない。

ch.24 1F東階段～東の物置 ㉒+㉓

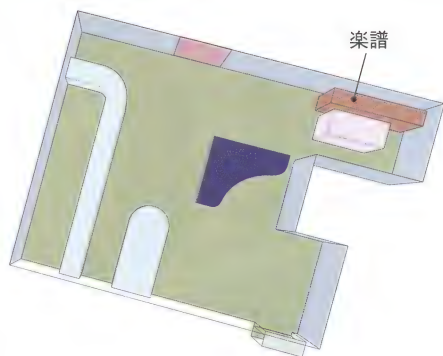
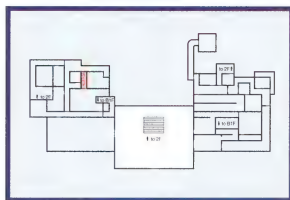
絵の飾られた部屋を出たら、右へ移動して2つ目の部屋へ向かう。2匹いるゾンビは走り抜けて回避しつつ部屋に入り、中にあるBOXでアイテムを整理しよう。ムーンクレスト①とライター、ベレッタのマガジンが残っていたら保管して、エンブレムを取り出す。先ほど拾わなかった壊れたショットガンを入手したら部屋を出て通路へと戻ろう。

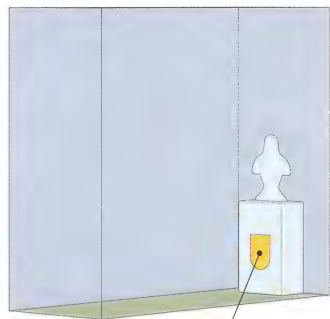
アイテムを整理するため、東の物置に寄る。ナイフ、ウインドクレスト、除草剤、ボイラー置き場でハーブを拾ったならそれもBOXにしまい、壊れたショットガンとショットガンの弾、エンブレムを取り出す。このあと壊れたショットガンは、壊れていないショットガンと交換することができる。ショットガンの弾は忘れずに持って行くようにする。

ch.25 吊り天井の部屋～居間 ⑲+⑳

裏口への廊下に出たら、左の扉をくぐって細い通路へ戻り、正面の扉へ入る。この部屋から奥の部屋へ進むと、中にはゾンビが3匹いて、奥の壁にはショットガンがかけられている。ゾンビを1匹だけ倒してショットガンを入手し、代わりに壊れたショットガンを壁にかける。こうしないと部屋を出る際に隣の部屋で天井の落ちてくるトラップが作動してしまうのだ。

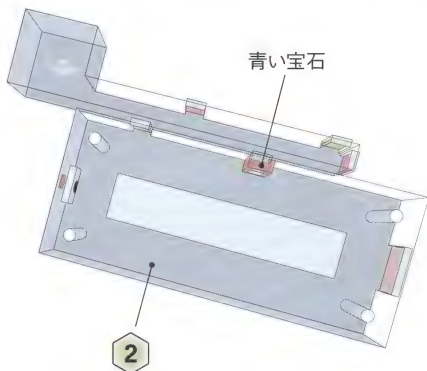
部屋に踏み込むなり、3匹のゾンビが襲いかかってくる。ベレッタの連射でゾンビを蹴散らし、壁に掛かっているショットガンを入手する。ショットガンを取ると隣の部屋の天井が落ちてくる仕掛けになっているので、代わりに壊れたショットガンを壁に掛ける。これで天井の落ちてくるトラップを解除したことになる。安心して部屋を出て、バーへと向う。

ch.26 バー ⑪

玄関ホールへ戻って大食堂の奥の部屋へ進み、通路の奥にある部屋へ。中はバーになっており、奥の棚を動かすと楽譜を発見できる。クリスはピアノを弾けないが、この楽譜をピアノの前で使うとレベッカが登場するので、レベッカがピアノを弾けるようになるまで練習させよう。練習はいったん玄関ホールまで移動してから戻ってくると終了している。

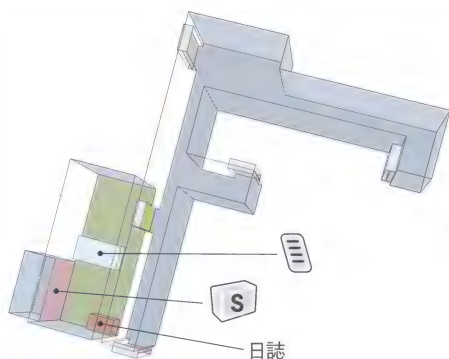
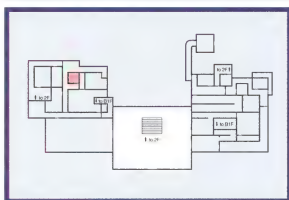
キーピックで扉の鍵を開けて中に入るとそこは大きなグランドピアノのあるバー。ピアノの奥にある棚を動かし、隠されていた楽譜を取る。ジルをピアノの正面に立たせて楽譜を使うと、ベートーベンの『月光』を弾き始める。すると壁の一部が開き、隠し通路が現れるので奥へ進む。このバーには、楽譜以外のアイテムは落ちていない。

ch.27 バーの隠し部屋 ⑫

レベッカがピアノを弾き終えるとバーの奥に隠された部屋が出現し。中にはゴールドエンブレムがはめ込まれているブロンズ製の胸像が置かれている。はめ込まれているゴールドエンブレムを入手すると、隠し扉が閉まって閉じ込められてしまうが、ゴールドエンブレムの代わりにエンブレムをはめ込むことで隠し扉が開き、出られるようになる。

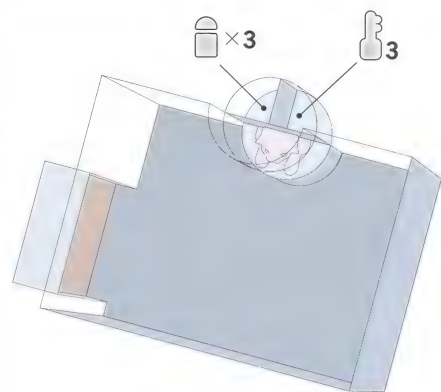
隠し部屋の中にはブロンズ製の胸像があり、その台座にはゴールドエンブレムがはめ込まれている。しかしゴールドエンブレムを取ると隠し部屋の入り口である壁が閉まってしまう。この仕掛けを解除するため、ゴールドエンブレムを取った跡ににエンブレムをはめ込む。これでゴールドエンブレムを取って隠し部屋を出ることができる。

ch.28 大食堂～休憩所のある廊下 ②+③

バーから大食堂へ戻り、暖炉の上にあるくぼみに先ほど入手したゴールドエンブレムをはめ込む。時計の音が鳴り響いたあとに柱時計の位置がズレて、裏に隠されていた青い宝石を入手できる。大食堂の2階から落とした石像が壊れており、そばにスタークレストが落ちているが、現時点で入手するとアイテムが持ちきれなくなるので入手しないでおくこと。

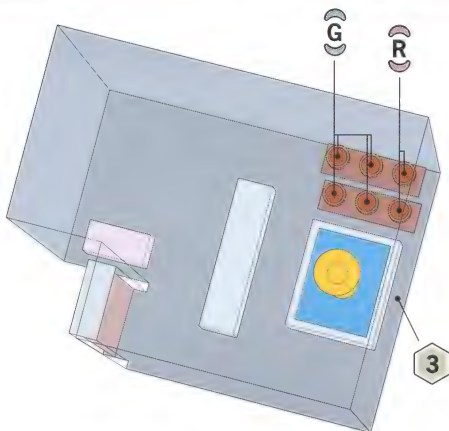
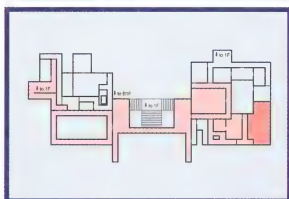
隠し部屋で入手したゴールドエンブレムを、暖炉の上にあるくぼみにはめ込むと、柱時計が横に移動して青い宝石を取ることができる。これで大食堂には用がなくなるので、暖炉の右側の扉を開け、すぐ向かいの部屋から、飼育係の部屋へと進む。スタークレストを拾い忘れていたならここで拾ってもいいが、回復アイテムを1つ以上持っている場合は無視する。

ch.29 F字型廊下～飼育係の部屋 ④+⑧

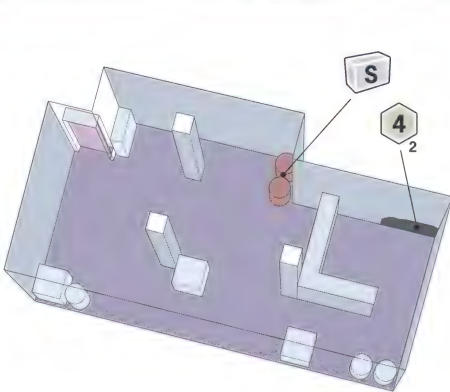
大食堂から奥の通路へ戻り、正面にある扉をくぐる。剣のカギを入手しているので左側の部屋に入ることができる。中ではベレッタのマガジンと飼育係の日誌を発見できるが、読もうとすると奥のタンスから出てくるゾンビに襲われてしまう。ゾンビは一度距離とってからベレッタで倒し、タンスの奥に置かれているショットガンの弾を入手しておこう。

ベッドの上に落ちているベレッタのマガジンを入手。机の上にある飼育係の日誌を読もうとすると、クローゼットの中からゾンビが現れる。ゾンビとの距離が近いので、ここはベレッタよりもショットガンで攻撃する。ゾンビを倒したら、クローゼットの中にあるショットガンの弾を入手する。日誌を読んでFILEにとじたら部屋を出よう。

ch.30 虎の石像の部屋 ⑨

飼育係の部屋を出て左奥にある部屋へと進む。狭い部屋の中に"赤と青の光を持つトラ"と刻まれた石像が置かれており、ch.28で入手した青い宝石を使用すると石像の右目に宝石がはまり、石像が回転して盾のカギを発見できる。もう片方の目にはゲーム中盤で入手できる赤い宝石をはめることになるので、この部屋にはもう一度訪れることになる。

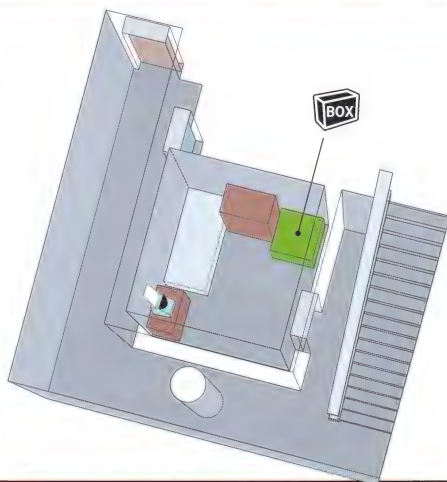
飼育係の部屋を出たら、左手前にある部屋に入る。中には虎の像があり、目の部分に宝石をはめ込む仕組みになっている。先ほど大食堂で入手した青い宝石をはめ込むと、虎の像が回転してカギが現れる。このカギを調べると、盾のカギということが判明するので忘れずに調べる。西の物置に寄ってBOXの中から除草剤を取り出し、温室へ向かう。

ch.31 温室 ⑩

狭い部屋を出て右へ進み、序盤で入らなかった奥の部屋へと進もう。中は温室になっており奥にはサンクレストが置かれているのだが、中央の噴水にモンスタープラントが生えているので通れなくなっている。噴水に水を送っているポンプが置かれているので、その中に除草剤を入れると怪植物を枯らせることができる。奥にあるサンクレストを入手して部屋を出よう。

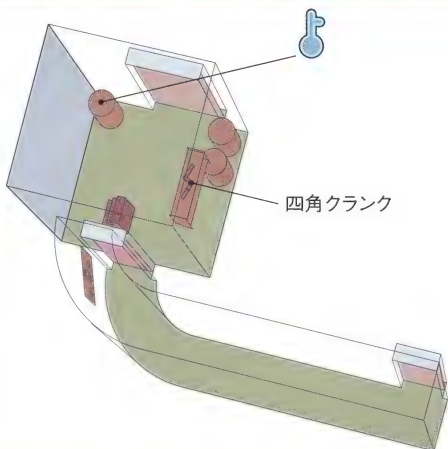
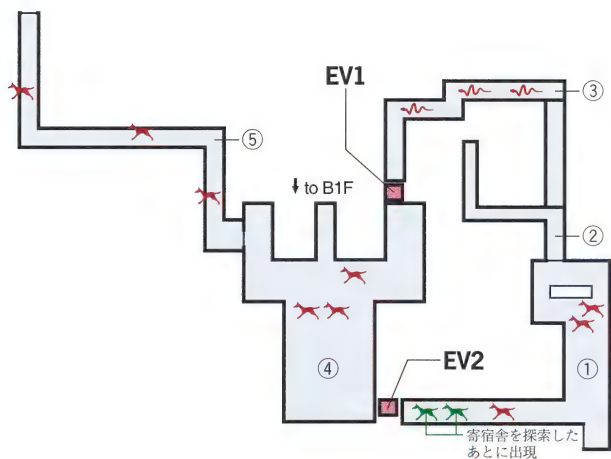
部屋の中にはモンスタープラントがいる。除草剤を部屋の隅にあるポンプに流し込めば、モンスタープラントは枯れ、簡単に倒すことができる。壁にはめ込まれているサンクレストを入手したら、次の部屋へ向かう。体力が減っている場合は、部屋の中に落ちているグリーンハーブとレッドハーブをその場で調合して、体力を回復させておく。

ch.32 屋根裏部屋 ㊺

西階段を昇って2階へ移動し、ホール2階を通って屋根裏部屋へ進もう。中では巨大な蛇"ヨーン"が出現するが、ショットガンで頭部を狙えば5～6発で倒すことができる。アイテムを入手して部屋を出ると、ヨーンからの攻撃を受けていれば体に毒が回ってイベントが発生する。ノーダメージで倒すとイベントが発生しないので、必ず1回は攻撃を受けておこう。

盾のカギで扉の鍵を開けると、盾のカギを捨てるかどうか聞かれるのでYESを選択。部屋の中に入ると、ヨーンが襲いかかってくるので、ショットガンで応戦する。ある程度ダメージを与えてヨーンを追い返したら、ショットガンの弾とムーンクレスト②を入手する。ヨーンの攻撃を受けて毒に犯された場合は、血清を取りに西の物置へ行くことになる。

ch.33 1F西階段～西の物置 ⑤+⑥

レベッカに助けてもらい西の物置へと移動。ここではBOXを使ってベレッタとベレッタのマガジンを保管し、ショットガンの弾とムーンクレスト①を取り出す。ここから玄関ホールを通って納屋への通路へ進むのだが、取らなかったスタークレストとウインドクレストを移動中に入手すること。SAVEするならインクリボンを取り、東の物置で保管しておく。

毒に犯されている場合は、棚にある血清を使って解毒しておく。BOXの中からムーンクレスト①を取り出し、先ほど入手したムーンクレスト②と組み合わせる。ムーンクレスト、スタークレスト、サンクレスト、ウインドクレストの4つを所持品に入れておく。武器をショットガンからベレッタに持ち替えて、納屋への通路へ進む。

ch.34 納屋への通路～納屋 ㉗+㉘

細い通路にケルベロスが2匹いるのでショットガンを使って倒す。クリスは弾数が少ないので、できるだけ2匹同時に攻撃するようにして消費を押さえること。奥の扉にあるくぼみに4つのクレストをはめると扉が開く仕組みになっている。納屋では右上にある棚に四角クランクが置かれているので、踏み台を動かして入手する。部屋の隅の小さなカギも忘れないように。

扉を開けて少し進むとケルベロスが2匹現れる。ベレッタで倒してもいいのだが、ジルは体力温存のため走って戦闘を回避したほうが得策だろう。通路の突き当たりの扉には4つのくぼみがあるり、そこにクレストをすべてはめ込むと扉のカギが外れる。奥の納屋に入ったら、踏み台を動かして棚の上にある四角クランクを入手し、中庭へ進む。

Courtyard

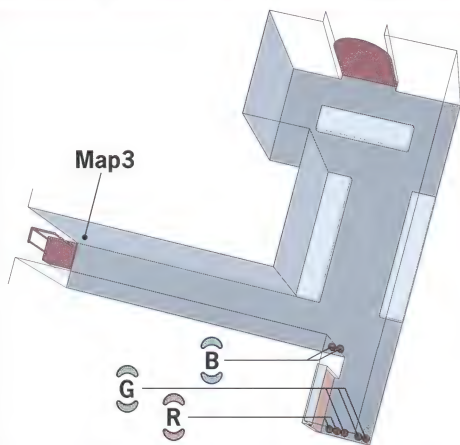
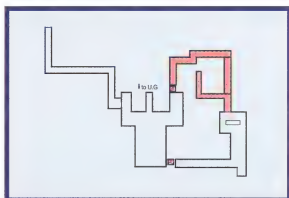
① 花壇のある庭園
② 水門への道
③ 用水路脇の道
④ 滝のある庭園
⑤ 寄宿舎への道

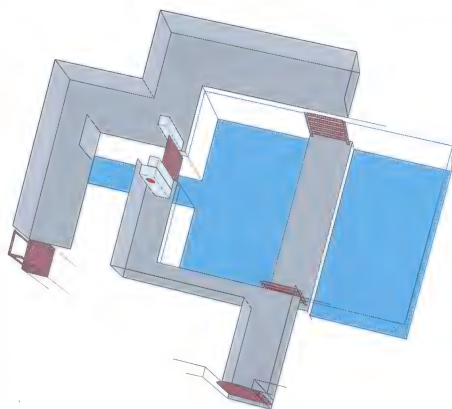
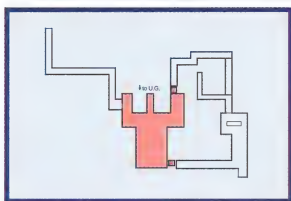
※図中"EV1"、"EV2"の表示があるブロックにはエレベーターがあり、前後のエリア間の移動に使用できる。ただし、"EV2"はこの時点では動力切れのため停止中。

ケルベロス

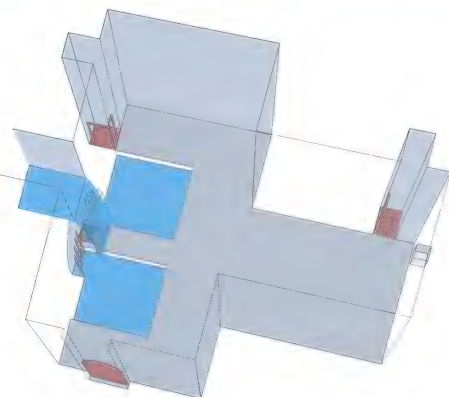
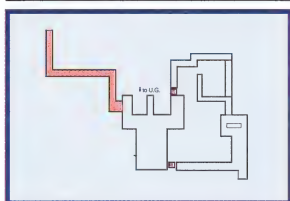
ch.35 花壇のある庭園 ①

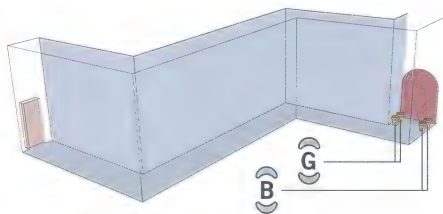
中庭へ進むとケルベロスが3匹待ち構えているので、まとめてショットガンで攻撃し、消費弾数を抑えつつ倒そう。ここにはグリーンハーブとレッドハーブが置かれているので、1つずつ手に取り調合しておく。体力が減っているならグリーンハーブで回復しておこう。脇にある通路の奥には中庭のマップが壁に貼られているので入手しておくこと。

中庭に足を踏み入れると、合計で3匹のケルベロスが現れるが、相手にして弾や体力を消耗してしまうよりも、奥にある扉まで一気に走り抜けるべきだ。グリーンハーブ、レッドハーブ、ブルーハーブと全種類のハーブが落ちているので、1種類ずつ入手してもいい。入手した場合はすぐに3種類を調合して、回復&解毒剤として活用できるようにしておく。

ch.36 水門への道〜用水路脇の道 ②+③

扉の先は水が溜まっていて進めなくなっているが、左奥にある四角形の差し込み口に四角クランクを使うと、水門が開いて溜まっている水を抜くことができ、先へ進めるようになる。対岸では木の上から大量のアダーが降ってくるが、相手にしてもきりがないので走り抜けて回避し、奥にあるエレベーターに乗ってさっさと地下へ向かう。

溜め池の水を引かせるために、左手奥にある水門で、館を出る寸前に入手した四角クランクを使用する。水の引いた溜め池を渡ると、アダーが数匹、落ちてくるが無視して走り抜ける。そのままエレベーターに乗り、下へ降りよう。アダーに噛まれた場合はブルーハーブで解毒する必要がある。寄宿舎への道にブルーハーブがあるので、そこで回復できる。

ch.37 滝のある庭園 ④

エレベーターを降りた先には3匹のケルベロスがいるので、ショットガンを使ってまとめて倒す。エレベーターで降りた直後には、ケルベロスの姿は見えないが、銃を構えると自動的にケルベロスをサーチしてくれる。見えない位置から一発撃ってから接近すればダメージを受けにくい。入手するアイテムはないので奥の部屋へと進む。

エレベーターを降りると、3匹のケルベロスが襲いかかってくるが、ここも戦わないのが得策。奥に見えるエレベーターは、現時点では動かすことができないので、扉を目指して一気に駆け抜ける。アダーの毒に犯されている場合は体力の消耗が気になるので、ショットガンの先制攻撃でケルベロスを倒してから扉に向かうようにする。

ch.38 寄宿舎への道 ⑤

寄宿舎へ続いている細い通路に出る。ここにもケルベロスが3匹いるが、クリスは弾数に余裕がないのでケルベロスを倒さず、走って逃げてしまうのがいいだろう。カーブを描くように走れば、なんとか逃げ切れるはず。ここまでにダメージを受けていたようなら、通路の入り口に置いてあるグリーンハーブを使って回復しておくように。

扉を開けるとすぐにブルーハーブとグリーンハーブが落ちているので毒に犯されている場合や、体力が消耗している場合はここで回復を行なっておく。ここにもケルベロスが3匹いる。ジルの場合は弾数よりも体力温存を優先したいので、ショットガンですべて倒してしまうほうが安全。ショットガンの弾は、このあとの寄宿舎で大量に入手できるので心配はいらない。

in case of original

オリジナルモードでプレイした場合は、アイテム位置の変化に戸惑うだろう。それと、入手できる弾丸の数がアレンジより多いことにも気づくはずだ。元祖『バイオハザード』であるオリジナルモードは、アレンジモードよりも難易度は低いのである。それが特に顕著に現れているのが前述した弾丸の数で、アレンジモードをクリアした人は余裕すら感じることだろう。

オリジナルモードの洋館攻略のポイントだが、アレンジモードではハイパーゾンビとの戦闘が連続する④F字型廊下→㉕洋間の辺りが、普通のゾンビなので簡単に切り抜けられるという点。戦闘にも余裕ができるので、配置の違うアイテム探しも気楽にできる。館にいるゾンビをすべて倒すくらいの余裕がある。

in case of beginner

ビギナーモードは入手できる弾丸の数が倍になるので、さらに難易度が低くなっている。弾丸を節約していた対ケルベロス戦などで、残弾数を気にせず戦えるのは非常に大きい。また、武器の攻撃力や敵のパラメーターも調整してあるようで、オリジナルよりも少ない攻撃回数で敵を倒せることが多い。戦闘が苦手だった人でも安心して戦える。しかし、回復アイテムの数は増えていないので攻撃は受けないように。

キーアイテムの位置や弾丸の置いてある場所はオリジナルモードと同様だ。ビギナーモードでの館と中庭の攻略ポイントは対ケルベロス戦。残弾数にかなりの余裕があるので無駄弾を気にせずベレッタを撃ちまくれる。多少外れても気にしなくていい。

Sum up recapitulate

こんなところにエンブレムがあった！　ビックリするかも知れないが、このへんがオリジナル。

ゾンビの数が少ないうえ、ハイパーゾンビがいないのでかなり楽。このへんもオリジナル。

入手できる弾丸数が単純に倍になっているほか、キャラクターの体力も上がっているのは大きい。

回復アイテムの数はオリジナルモードと変わらない。計画的に使っていかないと、あとあと辛くなる。

CASE OF BIO HAZARD DC report vol.2

Guardhouse

1F•B1F

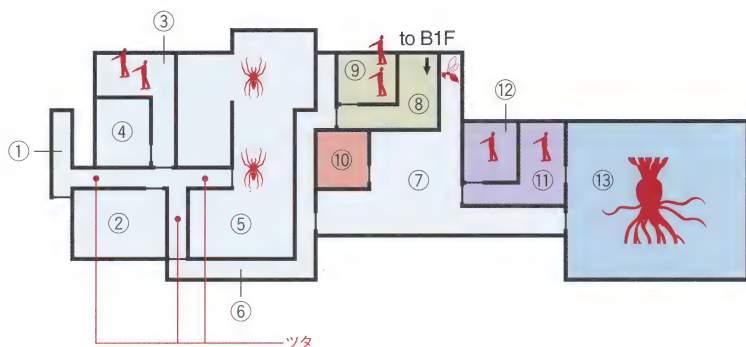
……洋館を脱出し、中庭を抜けたところでは、私の頭の中には自分が生き残ることと、クリスを見つけることしかなかったようです。だけど、あの寄宿舎でここで行われていたことの片鱗を知って、私の正義感がやっと目を覚ましたんじゃないかと、そう思います。この場所をこのままにしちゃいけない、ここは悪い場所だって。

……変ですよね。本当なら、とっくに館の中で、飼育係の日誌や研究員の遺書を見たときに、そう思うべきですから。でも、それが事実ですから。私の正義感なんて、いえ人間の理想なんて大きな力の前では何の意味も……ごめんなさい。話を戻しましょうか。中庭を抜けてからですよね。そう、私の目の前には、凶々しい寄宿舎の影がありました……。

J・バレンタインの第2回証言より

Guardhouse

寄宿舎一階

■寄宿舎1F

① 入り口廊下
② 休憩室(SAVE、BOX)
③ 001号室
④ 001号室浴室
⑤ 娯楽室とバー
⑥ 中央廊下
⑦ 蜂の巣ホール
⑧ 002号室
⑨ 002号室浴室
⑩ 製薬室
⑪ 003号室
⑫ 003号室浴室
⑬ 大広間

■=002号室の鍵があると入れるエリア
■=003号室の鍵があると入れるエリア
■=キーナンバー解読後に入れるエリア
■=白紙の本があると入れるエリア

ゾンビ

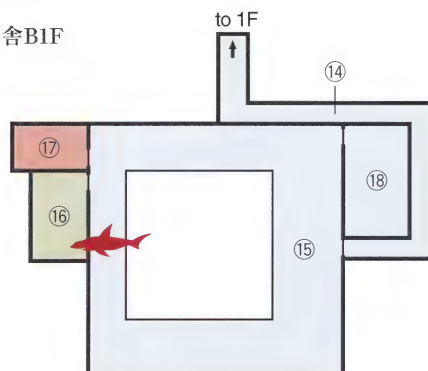
ウェブピスナー

プラント42

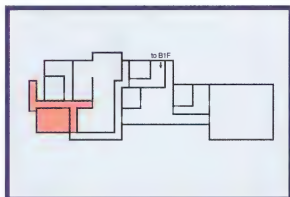
ワスプ

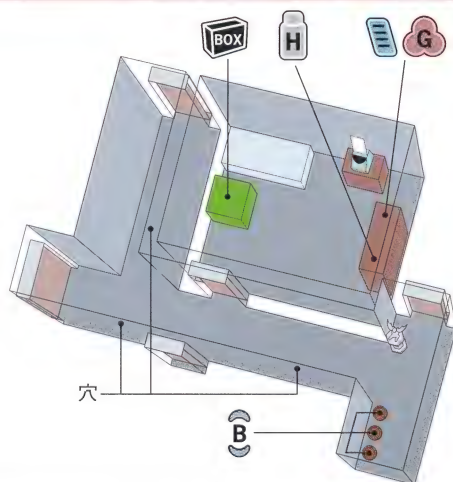
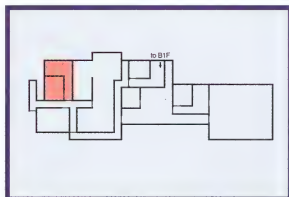
Gurdhouse

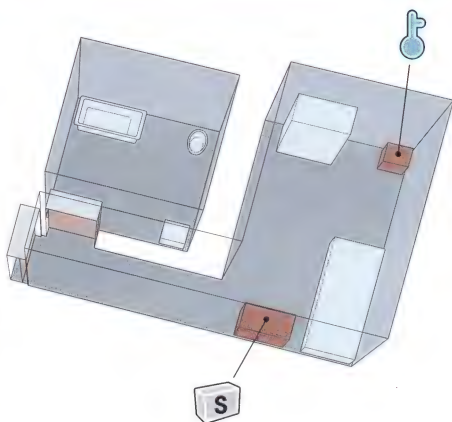
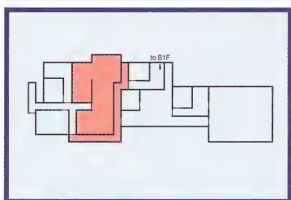
Guardhouse

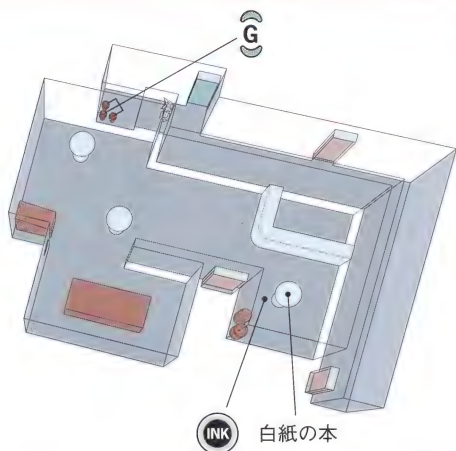
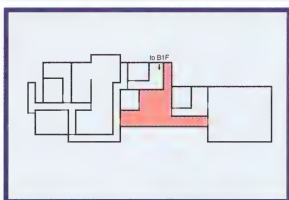
寄宿舎 地下一階

⑭ 地下通路
⑮ 大水槽
⑯ 制御室
⑰ 武器庫
⑱ 警備員室

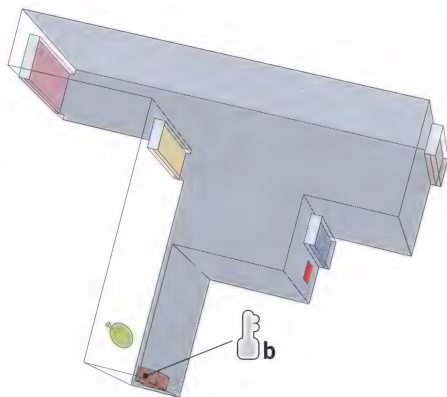
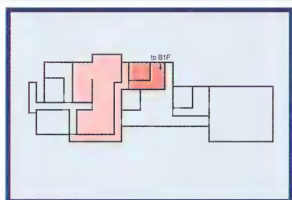
■＝制御室の鍵があると入れるエリア
■＝制御室でボタンを押すと入れるエリア

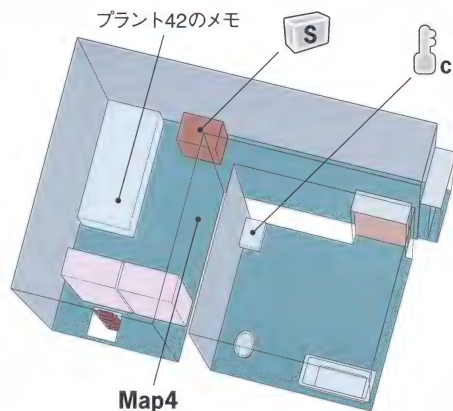
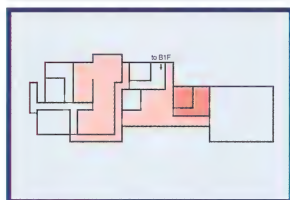
ch.39 入り口廊下～休憩 ①+②

通路にはところどころ穴ができていて、通過すると時折そこからツタが現れてダメージを受けてしまうが、入り口の石像を動かして穴を塞げば防ぐことができる。右手前の部屋に入るとBOXがあるので、四角クランクと調合したハーブ、棚にある救急スプレーを保管してベレッタとベレッタのマガジンを取り出し、ついでに棚にあるベレッタのマガジンも入手しよう。

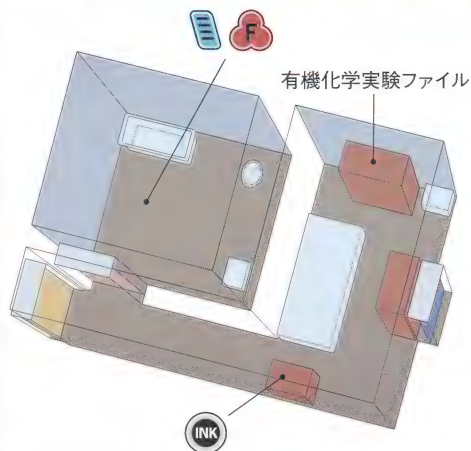
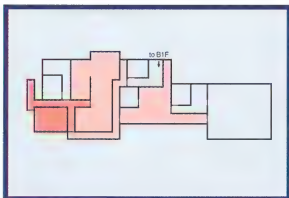
中庭を抜けてたどり着いた寄宿舎。床に空いている穴からはツタが出現し、攻撃を仕掛けてくるので注意。部屋の中にはグレネード弾と救急スプレーが置いてあるので入手し、BOXを使ってアイテムの整理をする。救急スプレーと、しばらくは使用することのない四角クランクをしまって、グレネードガンとグレネードガンの弾を取り出しておく。

ch.40 001号室～001号室浴室 ③+④

通路に出て正面にある部屋へ入るとゾンビが2匹いるので、ショットガンを使って2匹同時に攻撃する。奥にあるカップの中には小さなカギが入っているので忘れずに入手しておく。小さなカギを使って机からショットガンの弾を入手すること。隣の浴室ではバスタブの水を抜くことができるが、アイテムなどもないのでわざわざ入る必要はない。

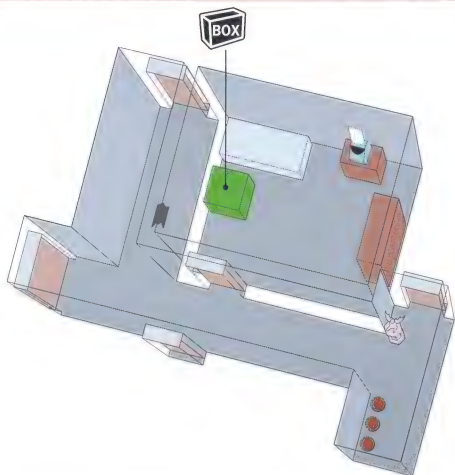
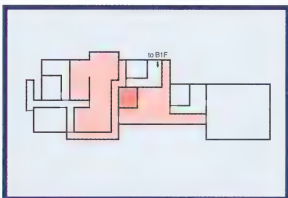
部屋の中にはゾンビ2匹いるので、ショットガンで倒す。机の引き出しのカギをキーピックで開けて、中にあるショットガンの弾を入手してしまえばこの部屋に用はない。バスルームにあるバスタブの水を抜くことができるが、なんのアイテムも入手できないし、また何の意味もないので無視する。さっさと部屋を出て、娯楽室とバーに向かう。

ch.41 娯楽室とバー〜中央廊下⑤+⑥

左奥にある部屋へ進むと、天井に2匹のウェブスピナーが張りついている。ショットガンで倒すとしても5発以上必要になるうえに反撃を受けやすい。戦わずに逃げ回りつつ、右の机に置かれている白紙の本を素早く入手しよう。奥にあるビリヤード台を調べると数字が表示される。この数字は製薬室の扉を開くためのパスワードだ。チェックしておく。

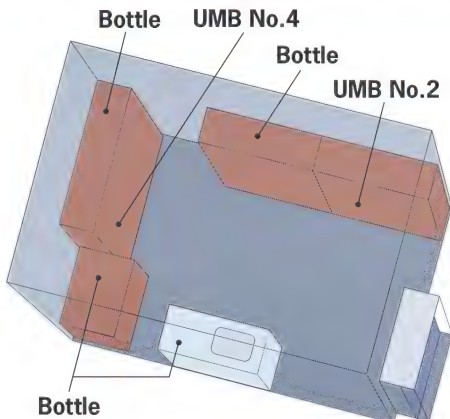
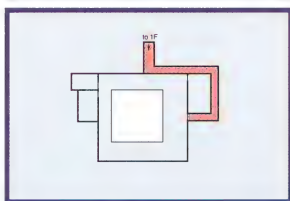
天井にウェブスピナーが2匹待ち構えているのでグレネードガンで倒す。死体から大量に現れるベビースパイダーは、いったん部屋を出て再び入り直せば消滅するので、出現したら部屋を出よう。机の上にある白紙の本を取り、ビリヤード台を調べる。この数字はパスワードなので覚えておく。なお、戦闘で毒に犯された場合は入口廊下にあるブルーハーブで解毒する。

ch.42 蜂の巣ホール ⑦

細い通路を進んで最初に見える扉に入る。部屋は広いホールとなっており、左奥へ進むとワスプの巣がある。その下に002号室のカギが置かれているのでワスプに刺されないよう素早く入手しよう。巣から出てくるワスプは何匹倒しても無限に出現するので、相手にせず逃げてしまうのが賢明。カギを入手したら通路へ戻り、002号室へ向かおう。

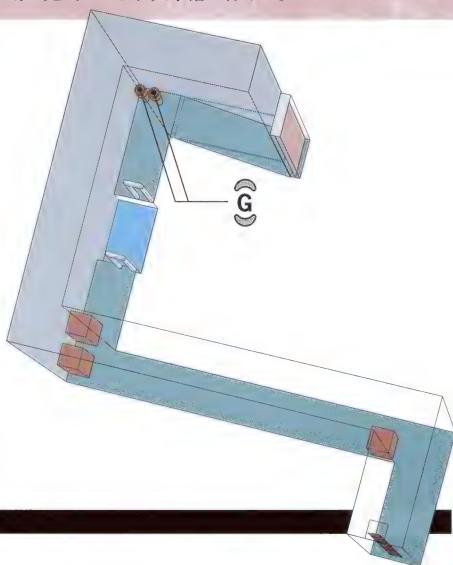
左手奥に002号室のカギがあるが、取ると頭上にぶら下がっている蜂の巣からワスプが大量に出現する。002号室のカギを取ると同時に走り出し、002号室へ。002号室のカギを使って部屋に入ろうとすると、中から話し声が聞こえてくる。それが聞こえなくなるのを待って、部屋へ踏み込む。このとき002号室のカギを捨てるか、の問いにはYESを選択。

ch.43 002号室～002号室浴室⑧+⑨

細い通路へ戻り、奥にある002号室に進む。壁に寄宿舎のマップ、ベッドにはプラント42に関するメモがあるので入手しておく。机の中にもショットガンの弾があるので、小さなカギを使って入手する。2つある棚を動かすと、奥にハシゴを発見できるが、現時点で降りてみても先には進めない。隣の浴室にはゾンビが2匹いるのでショットガンで倒し、003号室のカギを入手する。

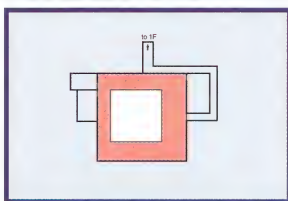
部屋の中にはバリーがいるが、会話をしたあとひとりにしてくれと言い残し部屋を去ってしまう。バスルームにいるゾンビ2匹をショットガンで倒し、003号室のカギを入手する。ベッドの上にあるプラント42のメモと壁の寄宿舎のマップ、引き出しのショットガンの弾を取ったら003号室へ。棚の後ろに隠されているハシゴはいま降りてもなんの意味もない。

ch.44 003号室～003号室浴室⑪+⑫

ワスプの出た部屋まで戻り、003号室へと進もう。ゾンビが1匹いるのでベレッタで倒し、奥の本棚を調べて有機化学実験ファイルを取り出す。すると本1冊分のスペースが空くので、そこに白紙の本を入れると、もうひとつある棚がズレて隠し扉が出現する。浴室にはゾンビがいるのでベレッタで倒し、落ちているベレッタのマガジンを入手しておこう。

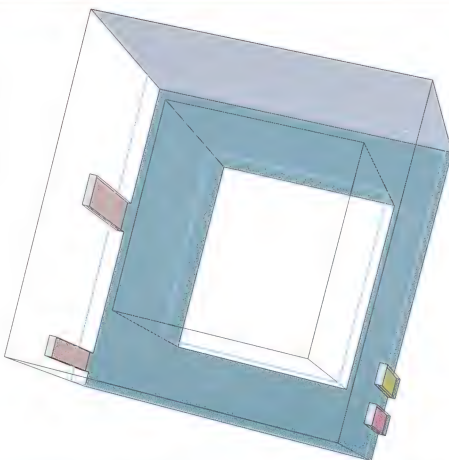
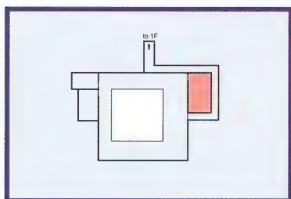
003号室のカギを使い、部屋の中に入る。このカギはもう必要ないので捨ててしまう。各部屋にいるゾンビをショットガンで倒し、火炎弾と有機化学実験ファイルを入手する。本棚の隙間に白紙の本をはめ込むと隠し扉が現れるが、今はまだその先の部屋には進まない。インクリボンはまだ余っているようなら、取る必要はない。

ch.45 入り口廊下～休憩室 ①+②

※クリスはこの部屋に立ち寄る必要はない。通過して製薬室に向かう。製薬室にはいるには、娯楽室とバーでビリヤード台に表示されたパスワードを入力すればいい。電子ロックが解除され中にはいることができる。

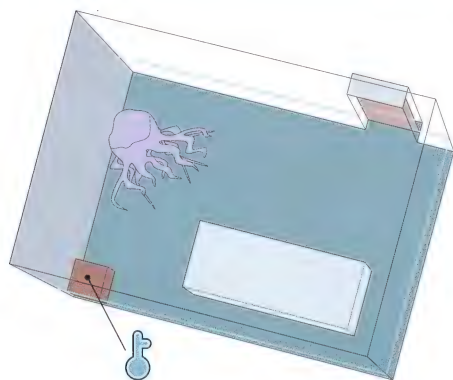
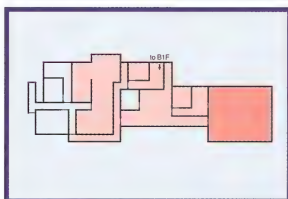
アイテムを整理するため、休憩室へ戻る。グレネードガンと先ほど拾った火炎弾をBOXにしまって、製薬室へ向かう。製薬室は電子ロックで制御されているのでパスワードを入力しなければならない。このパスワードは娯楽室とバーのビリヤード台を調べたときに表示された数字なので、それを入力する。電子ロックを解除したら中に入れる。

ch.46 製薬室 ⑪

この部屋は棚にさまざまな薬が置かれている製薬室だが、クリスは薬を調合できないので入手できない。ただしch.32のレベッカと出会うイベントで連れて行くを選択し、ヨーンの毒で倒れたクリスにレベッカを操作して血清を届けるイベントを素早くこなした場合に限り、レベッカを操作して薬を調合することができる。調合の方法はジルの攻略を参照。

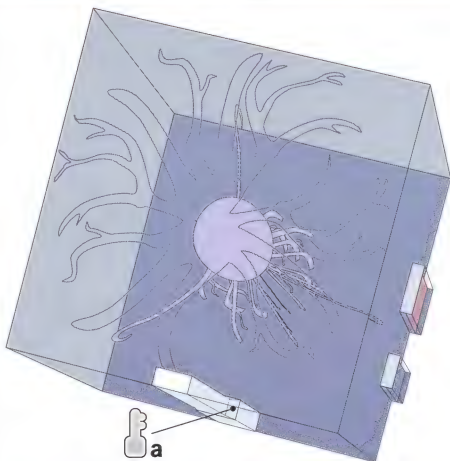
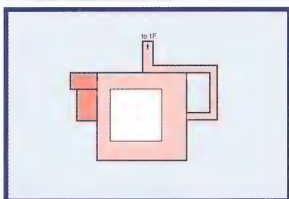
この部屋でV-JOLTを作る。作り方は壁にも記されているが、ここで手順を教えておく。まず、水とUMB No.2を組み合わせNP-003を作り、UMB No.4と組み合わせてUMB No.7を作る。次にUMB No.2とUMB No.4を組み合わせYellow-6を作り、UMB No.7と組み合わせてUMB No.13を作る。再び水とUMB No.2を組み合わせNP-003を作り、UMB No.13と組み合わせれば完成する。

ch.47 地下通路

002号室のハシゴを降りると薄暗く狭い通路がのびており、奥へ進むと水が溜まっているため先へ進めなくなっている。通路に置かれている3つの木箱を移動させて水の中へ入れると、足場の役目を果たして、その上を歩けるようになる。曲がり角にはグリーンハーブが落ちているので、体力を消耗しているなら拾って回復しておこう。

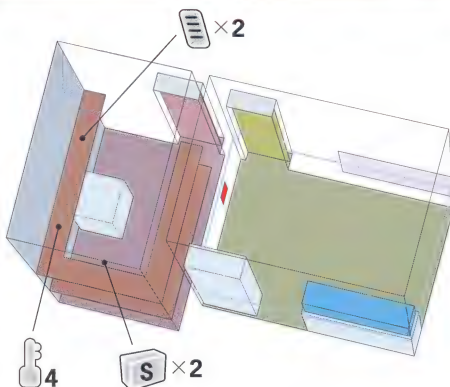
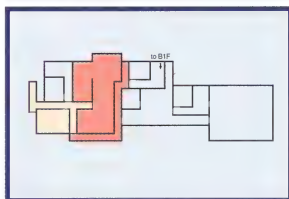
002号室に隠されていたハシゴを降り、寄宿舎の地下通路に進む。通路にある木箱を移動させて、深い溝を渡るための足場にする。降りてきたハシゴの近くある木箱は、いったんハシゴ側に移動させ、次に向かいの壁に押しつける。こうしてから移動させないと、通路の隅にはまってしまう形になるので注意すること。足場が完成したら、大水槽へ行ける。

ch.48 大水槽

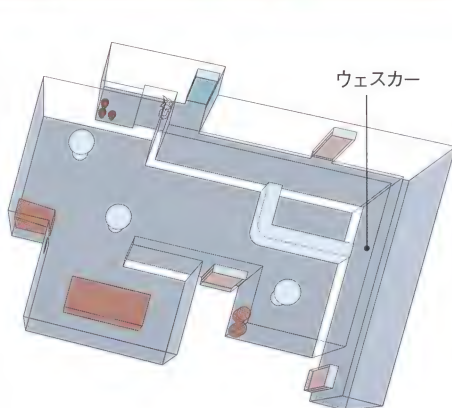
⑮

大きな水槽が置かれている部屋に出る。水槽のガラスが割れて中から大量の水が漏れているため、下半身が水につかってしまい移動速度が落ちてしまう。巨大鮫ネプチューンが襲いかかってくるが、ネプチューンが水中にいる限りはどのような攻撃を当てても倒すことはできないので戦闘はしないこと。無視して右手奥にある部屋へ素早く移動する。

扉を開けた先は大水槽。腰まで水に浸かった状態なので、移動速度が激減する。この部屋には巨大鮫ネプチューンがいるが、素早く警備員室へ駆け込めば出会わないで済む。水中にいるネプチューンの体力は無限（つまり無敵）なので、見つかってしまったらとにかく逃げる。体力が少ないときに攻撃を受けてしまうと、即死する可能性があるので要注意。

ch.49 警備員室 ⑱

この部屋では天井から突き出たプラント42の根を発見できる。レベッカに薬品を調合させてV-JOLTを作成した場合は、根にそれをかけてプラント42を弱らせることができる。部屋の隅に小さなカギが置かれているが、003号室の机にあるインクリボンを取る場合のみ入手するといい。部屋を出たら、奥にある扉は開かないので隠し扉を発見した003号室へ戻ろう。

この部屋の天井にはプラント42の球根が見える。この球根部分に、先ほど製薬したV-JOLTを使えばプラント42を弱らせることができる。これで、プラント42を楽に倒せるようになるので、球根が枯れ果てるのを見届けたら大広間へ進む。大水槽を経由して地下通路へ移動するように走り抜ければ、ネプチューンに出会わないで済むはずだ。

ch.50 大広間 ⑬

部屋では巨大な怪植物プラント42と戦闘になる。壁際までさがり、ベレッタの弾丸が尽きるまで撃ったらショットガンに持ち替え、トドメを刺そう。攻撃している間は天井から酸が降ってくるので、触手だけに気をとられないように戦う。プラント42を倒したら暖炉に落ちている制御室のカギを拾い、制御室へ向かおう。

部屋に入り、プラント42と戦闘になる。一見すると変化はないようだが、球根が枯れているのでショットガンを10発以上撃ち込めば倒すことができる。ショットガンの弾が切れてしまった場合はベレッタに持ち替え、さらに攻撃を続ける。天井から降ってくる酸には十分注意すること。プラント42を倒し、暖炉の近くにある制御室のカギを取ったら制御室へ。

ch.51 制御室～武器庫 ⑯+⑰

制御室のカギを使ってこの部屋に入る。点滅している赤いランプの脇にあるレバーを引くと溜まっていた水を抜くことができ、扉付近にあるボタンを押すと隣の部屋のロックが解除される。隣の部屋は武器庫になっており、ベレッタのマガジンとショットガンの弾を2つずつ入手できる。気づきにくいが、棚の上にある兜のカギも忘れずに入手すること。

ネプチューンを避けつつ、制御室のカギを使い中へ入る。制御室のカギは捨ててしまって構わない。扉の近くにあるボタンを押すと隣の部屋に進めるようになる。点滅しているランプのそばにあるレバーを引くと、すべての部屋の水を抜いてしまうことができる。隣の部屋で、プラント42戦で消耗した弾丸を補充したら、中央廊下へと進む。

ch.52 娯楽室とバー～中央廊下 ⑤+⑥

通路へ入ると銃声が響き、奥へ進むと行方のわからなかったウェスカーと再開できる。ウェスカーに館の探索を頼まれるので中庭を通って洋館へ戻ることになるが、戻る前に休憩室へ寄ってベレッタとベレッタのマガジンを保管しておき、これからの戦闘に備えてコルトパイソンを取り出しておく。インクリボンがあるならSAVEもしておこう。

中央廊下へ通じる扉を開けると、姿が消えていたウェスカーと再会できるが、会話をしたあとは、また別れてしまう。再び洋館に戻ることになるで、途中で休憩室に寄って所持品を埋めている空ビンをBOXにしまい、コルトパイソンを取り出しておく。体力が心配であれば、無視していたグリーンハーブを回収し、BOXにしまっておくようにする。

in case of original

アレンジモードの寄宿舎と比べても、ゾンビの数にあまり大差はない。ポイントとなるのはキーアイテムの配置だろう。まず、④001号室の浴槽の中に制御室のカギがあり、さらに③001号室のベッドには白紙の本がある。アレンジモードではいやらしく配置されていたキーアイテムが、比較的簡単に入手できるのは大きい。また、弾丸や回復アイテムの数もアレンジモードと大差はないので、同様に攻略していっても大丈夫だ。

なお、寄宿舎攻略で最大のポイントとなっているV-JOLTの作成だが、これはビンや薬品の配置から作成手順までアレンジモードとまったく一緒。壁に記されているヒントに従って作成すればなんの問題もない。アレンジモードとの違いがあまりないところである。

in case of beginner

オリジナルモード同様、ゾンビの数やアイテムの種類がアレンジモードと大差ないので、寄宿舎攻略法は参考になることだろう。キーアイテムの位置の違いは、すべての部屋を回るつもりで探索していけば自然と入手できるので、気楽に探索していけばいいだろう。また、ショットガンの弾が大量に入手できるので、寄宿舎ではベレッタよりもショットガン主体で戦うとよい。

戦闘が苦手な人へのアドバイス。本来、ゾンビをショットガンで攻撃する場合は、ゾンビの頭部を狙うのだが(こうすると一撃で倒せる)、ビギナーモードではそんなことをしなくても、普通に撃つだけで簡単に倒せてしまう。無理に照準を合わせようとせずに、とにかく素早くショットガンを撃つように心掛けること。

Sum up recapitulate

寄宿舎の後半で必要となるキーアイテムが序盤で手に入る。すぐにBOXの中に保管してしまおう。

薬品の位置から作成手順までアレンジと一緒なので、一度作ったことのある人なら簡単だろう。

ショットガンの弾が倍というのはかなり心強い。ベレッタからショットガンに持ち替えて探索。

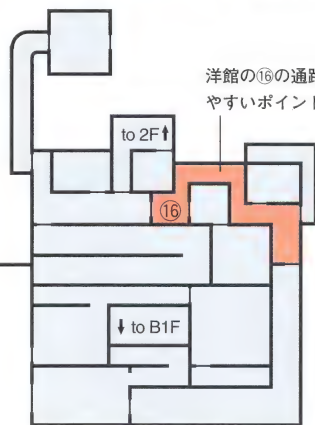
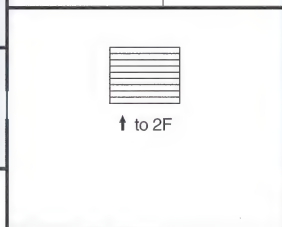
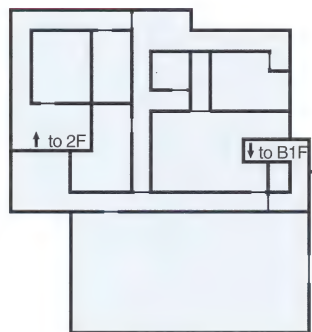
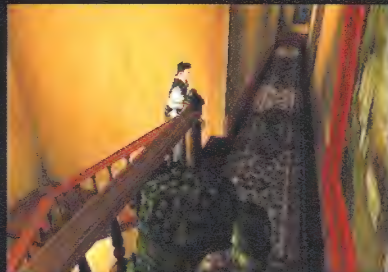
ショットガンでゾンビを倒す場合は、無理に頭部を狙おうとせず、素早く撃つようにする。

●画面が割れる!?

様々な視点でプレイヤーをとらえ、視覚的にも楽しませてくれる『バイオハザード』シリーズ。この、プレイヤーを映しているカメラに弾丸を撃ち込むとどうなるのか想像がつくだろうか？　なんと『画面が割れる』のだ！　弾丸が完璧にカメラ（画面の）センターに命中した場合、画面が一瞬、割れる。基本的に銃口はセンターよりもやや下を向いているため、銃口を上に向ける途中でタイミングよく弾を撃つのがコツ。画面とキャラクターの位置関係は、写真を参考にして欲しい。

通常の構えはこの位置。右上の写真と比べるとやや下を向いてるのがわかる。

見事に命中した瞬間。画面の割れる位置も複数あるようだ。

BIO HAZARD THE OTHER Secret

洋館の⑯の通路が狙いやすいポイント。

CASE OF BIO HAZARD DC report vol.3

Mansion

1F・2F・
B1F

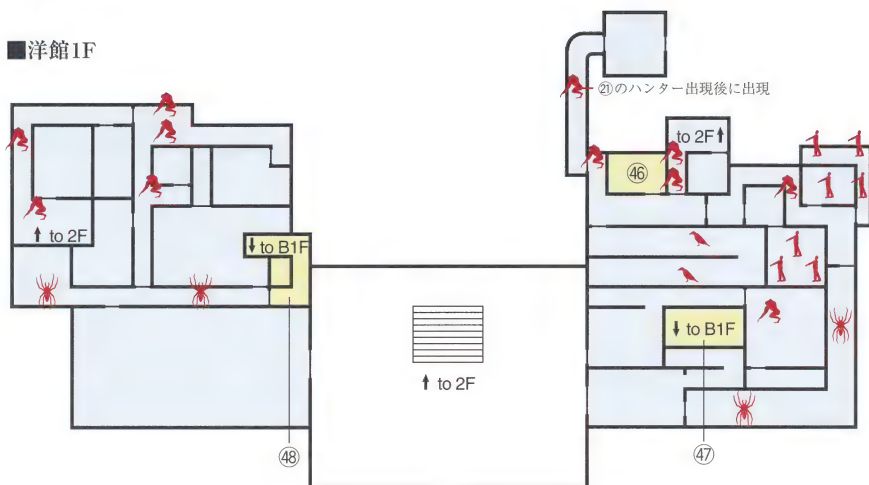
……そして、寄宿舎から戻る途中で壊れた通信機を見つけたんだ。今にして思うと、これがなかったら脱出し損ねてたかもしれないな。もっとも、こちらから送信できれば、もっと早く逃げられてたんだろうが。まあ、結果オーライってやつだ。

問題はその後だ。あの緑色のゴリラみたいな……悪いな、うまく言えない。面倒くさいからハンターと呼ばせてもらおう。本当はもっと後になって知った名前だけどな。こいつが俺の後を尾けてきて、襲いかかってきたんだ。タイミングが良すぎるよな。

今ならわかる。ヤツがわざと、あいつらを解放しやがったんだ！　俺たちと戦わせるためにな。それから、館は本当のクライシス・エリア（危険地域）になっちまったんだ……。

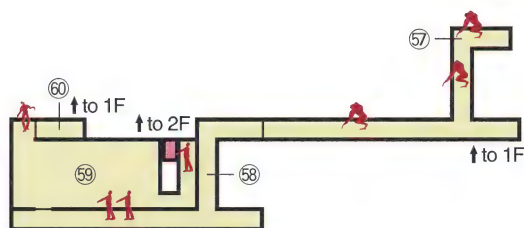
C・レッドフィールドの第3回証言より

Mansion

■洋館1F

■洋館2F

Mansion

洋館 地下一階

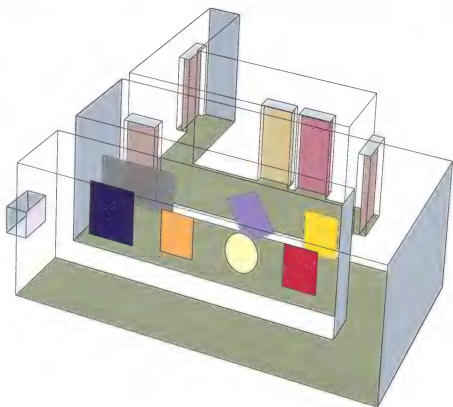
■洋館B1F

㊻ 書斎
㊼ 墓
㊽ 1Fエレベーター前
㊾ 2Fエレベーター前
㊿ 物置
51 2F西側廊下
52 剥製部屋
53 図書室A
54 展望室
55 図書室B
56 レッスン場
57 地下通路A
58 地下通路B
59 厨房
60 厨房から1Fへの階段

■＝兜の鍵があると入れるエリア

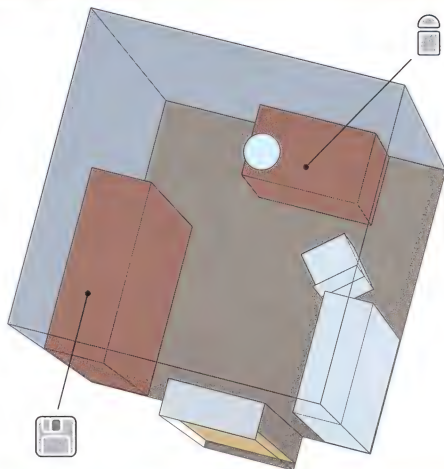
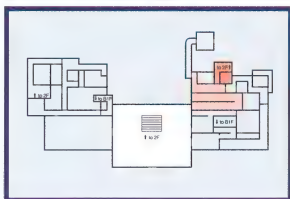
※青く表記された敵は、クリスでプレイしたときのみ出現するもの。

ch.53 東口への廊下～絵画室 ㉑+㉔

中庭を通って洋館に戻るのだが、途中で2匹のケルベロスが待ち構えているので走り抜けて回避する。館に戻るとハンターが出現するので、コルトパイソンを使って倒そう。これ以降、ハンターはコルトパイソンを使って倒すのだが、一撃で倒せなかった場合は弾数消費を抑えるためにショットガンに持ち替えてとどめを刺すようにすること。

扉を開け、通路に踏み込むとハンターが登場し、いきなり戦闘となってしまう。このとき、ハンターとジルとの距離はかなり近いので、一撃食らうのを覚悟しながら、その場でコルトパイソンを撃ち込む。その一撃で倒せなかった場合は、装備を変更してショットガンを撃ち込む。コルトパイソンからショットガンの攻撃が対ハンター戦の基本パターンになる。

ch.54 書斎 ㊻

部屋の中は真っ暗でどこになにがあるかわからない状態なので、机の上にある電気スタンドのスイッチを入れて明るくする。照明をつけたあとなら、机の上でマグナム弾を、本棚でMOディスクを発見できるので入手する。MOディスクはジルを救出する時に必要となる。ゲーム後半で使用するアイテムなので、入手後はBOXにしまっておこう

部屋の中は明かりがなく、どこになにがあるのかわからない。机の上にある電気スタンドのスイッチを入れると、部屋の中を調べることができるようになる。机の上にあるマグナム弾と、本棚にあるMOディスクを取ったら部屋を出よう。このあと、ハンター2匹と戦うことになるので、コルトパイソンの弾丸を補充し、万全の体勢を整えて、東階段へ。

ch.55 1F東階段〜東の物置 ㉒+㉓

通路に戻って隣の部屋へ進むとハンターが2匹いるので、コルトパイソンとショットガンを使って倒す。物置に入るとウェスカーからの支援アイテムがいくつか置かれているが、これからも使用するショットガンの弾と戦闘に備えて救急スプレーを入手し、ベレッタのマガジンは取らずに置いておく。BOXにMOディスクをしまい、レッスン場へ。

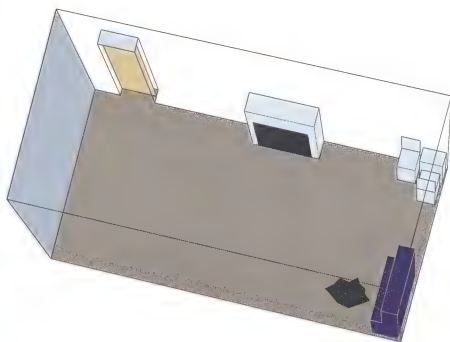
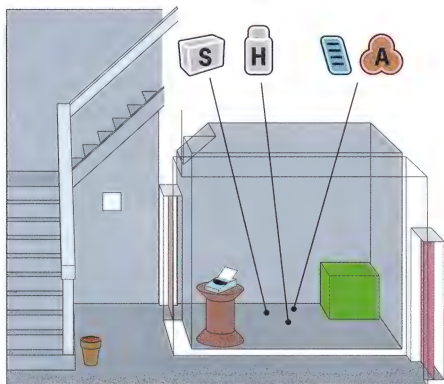
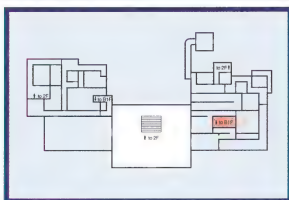
扉を開け、少し進んで画面が切り替わるとハンターが襲いかかってくる。コルトパイソン→ショットガンのパターンでハンター2匹を倒したら、東の物置に入りアイテムを整理する。体力が減っているなら救急スプレーで回復し、落ちている硫酸弾と所持品のベレッタ&マガジン、MOディスクをBOXにしまい、ショットガンの弾を拾ったらレッスン場へ向かう。

ch.56 レッスン場 ㊺

階段を昇って2階へ進むとハンターが待ち構えているのでコルトパイソンを使って倒し、ch..16でライターを入手した部屋に寄って取らなかったショットガンの弾を入手しつつ、入れなかった奥の部屋へ。ピアノを調べるとヨーンが出現し、ピアノの前に穴を開けてから襲いかかってくる。ショットガンを5〜6発当てて倒したら、ヨーンの開けた穴へと降りる。

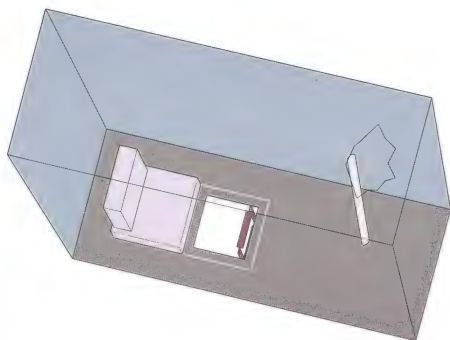
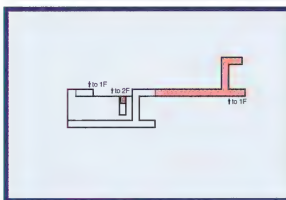
階段を昇った直後にハンターと戦うことになるが、ここではレッスン上へ向かう通路をふさいでいる1匹だけを相手すればOK。奥にいるもう1匹には近づかないように。部屋にあるピアノを調べるとヨーンが出現するのでショットガンを撃ち込んで倒す。ヨーンの空けた穴を調べるとバリーが現れ、ロープを降ろし、ジルが穴の中を調べることになる。

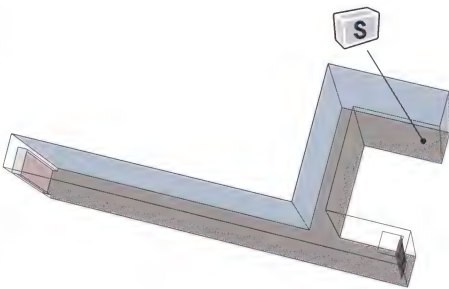
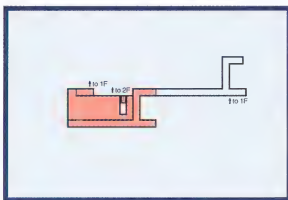
ch.57 墓

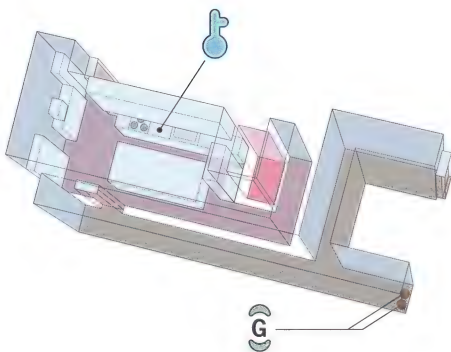
㊼

穴から下へ跳び降りると薄暗く狭い部屋に出る。降りてしまうと、ここから上に昇ることはできない。奥にある墓標を調べてスイッチを発見し、地下へ続くハシゴを降りること。ここから先は、ハンターとの戦闘が連続する。救急スプレーを使うのは、体力がオレンジ色になって、CAUTIONと表示されるぐらいギリギリまで粘るようにしてこころがけよう。

穴の中に降りると、バリーが手を滑らせロープを落としてしまう。バリーが新しいロープを取りに行ったあと、墓石のスイッチを押す。すると隠されていた地下への通路が現れる。ちょうどいいタイミングでバリーが戻ってくるので、パスコードを受け取る。バリーが去ったら再び穴の中に降り、先ほど発見した地下へ続くハシゴを降りよう。

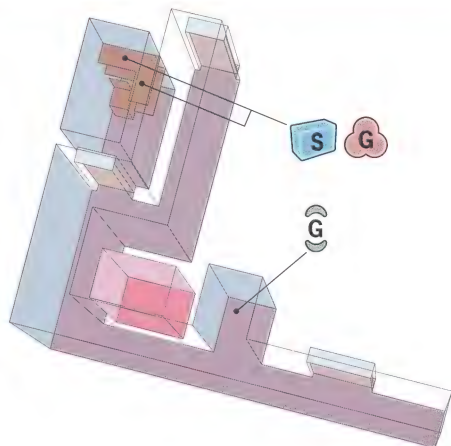
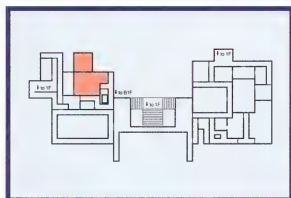
ch.58 地下通路A

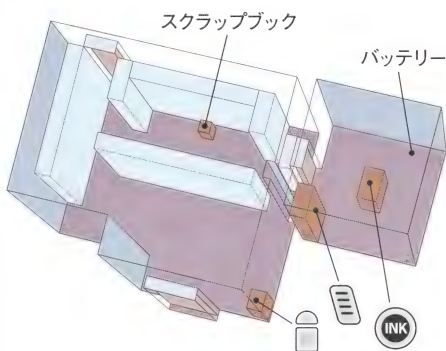
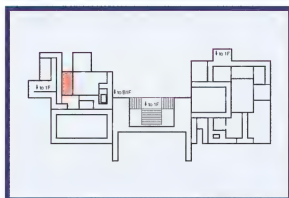
㊲

ハシゴを降りると3匹のハンターに遭遇する。ここは気を抜くと一気に体力を減らされる可能性があるので慎重に対応する。ハシゴを降りたら走って視点を切り替え、ハンターが見えたらコルトパイソンで攻撃。残る2匹は右の通路側か出現するので、見えるまで待ってからコルトパイソンで倒し、奥にあるショットガンの弾を入手して地下通路Bへ進む。

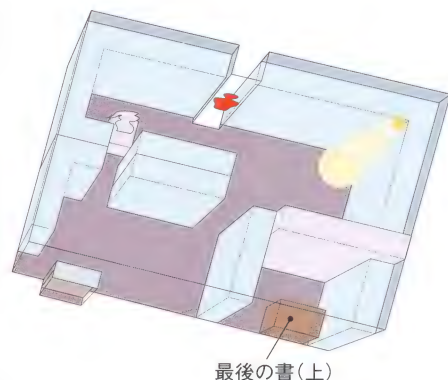
地下へ降りると、3匹のハンターが待ち構えている。コルトパイソンとショットガンでハンターを倒したら、通路を曲がった奥に落ちているショットガンの弾を拾い、地下通路Bへ進む。ハンターを、同時に2匹以上を相手をするのは苦しいので、1匹ずつ通路に誘い出して倒すようにする。囲まれてしまったら、死を覚悟するしかない。

ch.59 地下通路B～厨房～厨房から1Fへの階段 ㊿⑧+⑤⑨+⑥⓪

扉をくぐると細い通路に出る。ここでは2匹のゾンビが死体を貪っているが、間を走り抜ければ回避できるので戦わずに厨房へ向かう。正面にあるキッチンの上には小さなカギが置かれているので入手し、右奥へと進む。這いずりゾンビがいるのでショットガンで倒し、2階へとつながっているエレベーターに乗り込む。

ハンターの攻撃を受けて、体力が減っている場合は落ちているグリーンハーブで回復する。通路で食事中の2匹のゾンビをショットガンで倒したら、厨房に入りまっすぐエレベーターに向かう。這いずりゾンビはショットガンで倒して、エレベーターに乗る。階段に近づくと現れるハイパーゾンビは、強烈に強いので絶対に戦闘は避ける。

ch.60 2Fエレベーター前～物置 ㊾+㊿

エレベーターから出ると右側にハンターがいるのでコルトパイソンで倒す。左側にもハンターがいるのでダッシュで近づき、視点を切り替えてハンターを発見してからコルトパイソンで攻撃しよう。昇ってきたエレベーターから右の角を曲がってすぐの部屋に入ると、中にはショットガンの弾が2つ置かれているので入手しておく。

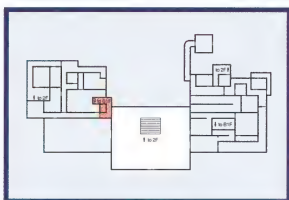
エレベーターを降りると、2匹のハンターに囲まれた状態になるので、すぐにコルトパイソンでハンターを倒す。特に、背後にいるハンターの姿はエレベーターを降りた直後だと視認できないので、十分な注意をはらう。物置でグレネードガンの弾を2つ取ったらエレベーターの近くにあるグリーンハーブで体力を回復して、図書室Aに向かおう。

ch.61 図書室A～展望室 ㊸+㊹

隅にある机からマグナム弾を入手できるのでここにいるゾンビ3匹はコルトパイソンを使って倒してしまおう。棚の奥には"スクラップブック"が置かれているので入手し、右奥の棚を動かして隠された部屋へ。中にはバッテリーが置かれているので入手するのだが、窓に接近するとクローが出現してダメージを受けるので近づかないように取りに行く。

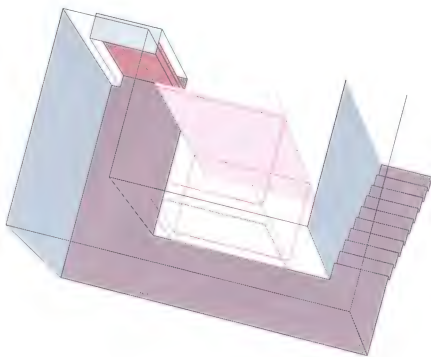
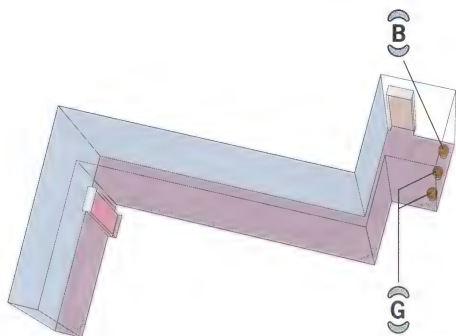
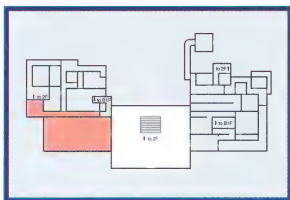
部屋に入り、右手にある机の引き出しの中からマグナム弾を入手。大きな棚の裏で待ち構えている3匹のゾンビをコルトパイソンで倒し、スクラップブックを入手。棚を動かし、隠し部屋の中にあるバッテリーを拾う。窓に近づくとクローが現れるので、近寄らないようにすること。ベレッタのマガジンとインクリボンは所持品の空きがなくなるので無視する。

ch.62 図書室B ㊺

隠された部屋を出て右手奥にある図書室Bへと進む。部屋の奥にあるスイッチを押すと隅にあるスポットライトが床を照らすので、その位置に胸像を移動させる。すると本棚がスライドして隠し部屋が現れる。奥に進み、机の上の最後の書（上）を入手する。本を調べるとオオワシのメダルが入っている。

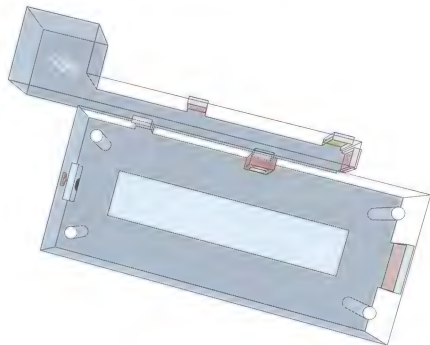
壁にある胸像を調べると、胸の部分にスイッチを発見するのでそれを押す。すると部屋の隅にあるライトが床を照らすので、そこに石像を移動させよう。石像をその位置へ動かすと、本棚がスライドし、隠し部屋が現れる。机の上にある最後の書(上)を取ったら、本の中を調べよう。これでオオワシのメダルを入手することができる。

ch.63 2F西側廊下 ㊿①

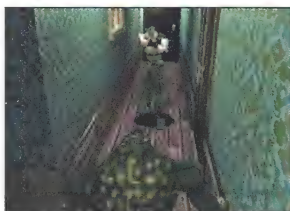
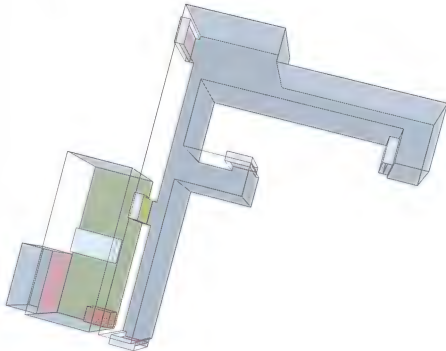
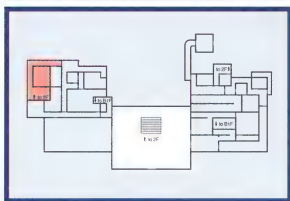
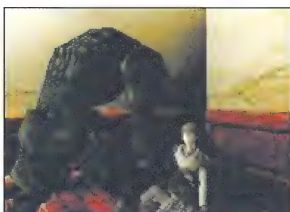
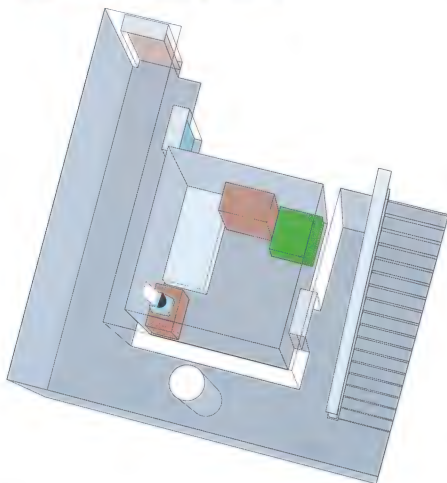
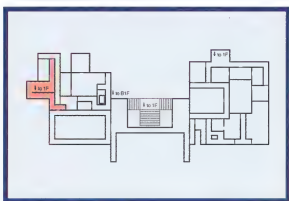
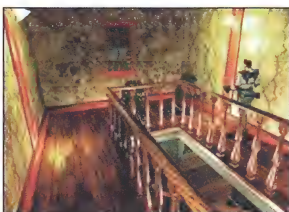
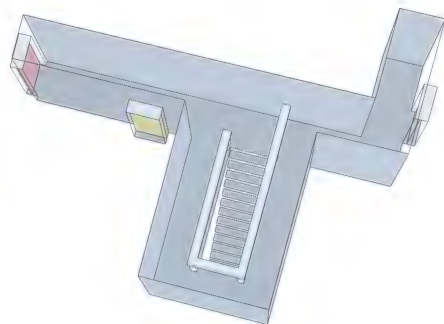
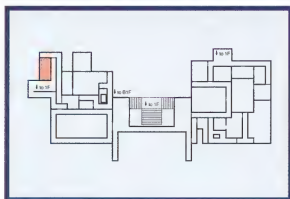
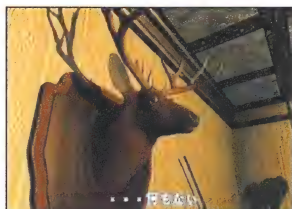
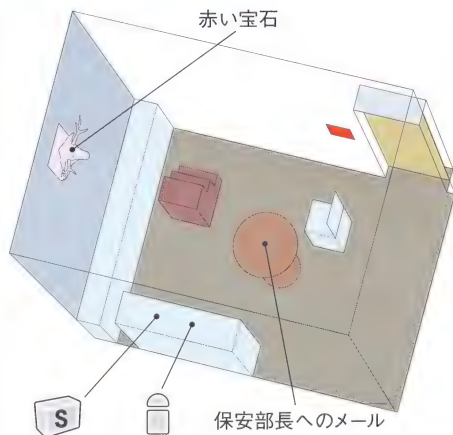
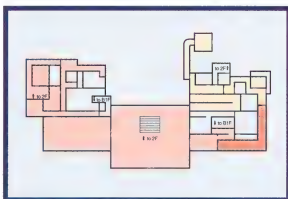
昇ってきたエレベーターを通過して奥にある部屋へ進む。ここにはゾンビ2匹と這いずりゾンビがいるのだが、通路の奥へ進んでも扉がロックされていて先に進むことができないので、ゾンビとは戦わずにエレベーターへと戻ろう。グリーンハーブも置かれているのだが、アイテムが持ち切れなくなっているので入手することはできない。

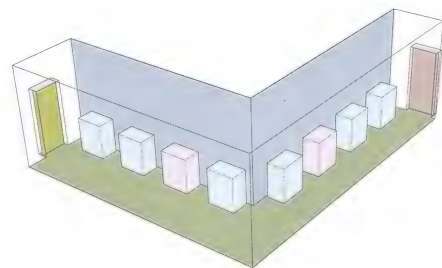
この廊下は来なくても構わない。この段階で、ジルの洋館探索は終了となる。墓のロープを昇って洋館に戻ったら、東の物置アイテムを整理する。兜のカギ、オオワシのメダル、ショットガンとその弾丸、コルトパイソンとその弾丸をBOXにしまい、グレネードガンと火炎弾、四角クランクを取り出し、納屋から中庭へ出る。ジルはこれ以降のマップに進む必要はない。

ch.64 1Fエレベーター前 ㊽

エレベーターに乗って厨房へと戻り、先ほど入らなかった扉の先へ。扉を開けるとハイパーゾンビが出現するのだが、こいつはショットガンを使っても6発以上必要とするほどタフなので、相手にせず遠回りして扉の先へと進もう。扉の先には階段があり、昇るとこの部屋に到着する。ここには入手できるアイテムがないので、奥にある部屋へと進む。

この部屋にもエレベーターはあるのだが、この階から乗り込むことはできない。

ch.65 大食堂～休憩所のある廊下 ②+③

ここには2匹のウェブスピナーが天井に張りついている。コルトパイソンを使って倒してもいいのだが、相手にすると反撃を受けやすい。ウェブスピナーは動きが鈍い。弾丸消費を抑えるためにも、ここは走り抜けて回避しておこう。1匹目のウェブスピナーを回避したら右手の廊下へと進む。

ウェブスピナーは攻撃してくるまでに時間がかかるので容易に回避できる。

ch.66 F字型廊下～飼育係の部屋 ④+⑧

ここにはハンターが3匹いるので慎重に行動する。まず、右奥の通路から1匹目が出現するのでコルトパイソンで倒す。その後入ってきた扉まで戻って残る2匹のハンターが出現するまで待ち、コルトパイソンで倒そう。1匹目のハンターを倒してから前進すると残る2匹に連続して攻撃される可能性が高いので、必ず入ってきた扉の位置までいったん下がること。

通路の奥から出現して雄叫びをあげるハンター。このスキにパイソンを撃ち込め。

ch.67 1F西階段～西の物置 ⑤+⑥

通路の奥へ進むとレベッカがハンターに襲われているシーンに遭遇する。ハンターをコルトパイソンで倒してレベッカを無事救出したら、西の物置へ移動してBOXにしばらくは使用しないオオワシのメダルをしまう。これまでの戦闘で体力を減らされていたら、調合したハーブ、もしくは救急スプレーを使って体力を回復しておこう。

ハンターに襲われるレベッカ。ハンターを倒さないとレベッカは死んでしまう。

ch.68 2F西階段 ㉛

階段を昇ると2匹のハンターが通路の左奥で待ち構えている。コルトパイソンとショットガンを使って倒してもいいのだが、序盤で入れなかった正面左にある部屋へ逃げ込むと戦わずにすむ。弾丸の消費を抑えるためにも、ここは戦闘を回避しておくのが賢明。部屋を出て1階へ降りるときも、素早く移動すれば戦闘は回避できる。

通路の左奥にいる2匹のハンターは無視して正面左の部屋へ進もう。

ch.69 剥製部屋 ㊿

部屋の中では棚に置かれているショットガンの弾とマグナム弾、中央にある保安部長へのメールを入手できる。壁にあるスイッチを押すと、部屋の照明が消えて暖炉の上にあるの剥製の目に赤い宝石を発見できる。そばにある踏台を動かして赤い宝石を入手する。戻る途中で青い宝石を使った部屋に寄り、赤い宝石を使用してマグナム弾を3つ入手しよう。

照明を消さずに剥製を調べても赤い宝石を入手することはできない。

ch.70 L字型廊下 ⑮

2匹のウェブスピナーが天井に張りついているので、ここも走り抜けて回避する。次の部屋で出現するハンターはコルトパイソンで倒す。ここから中庭へ向かうわけだが、途中で東の物置に寄ってBOXから四角クランクを取り出し、アイテムのスペースを空けるためにショットガンの弾をしまっておく。納屋への道にはハンターがいるので倒してしまう。

ここにいる2匹のウェブスピナーも走り抜ければ容易に回避できる。

in case of original

　ハンターが現れ始める、二度目の洋館。それでもアレンジモードに比べて難易度は低くなっている。その理由は敵の数で、アレンジモードでは2匹ワンセットという印象の強いハンターが、1匹だけで出現する場所が多い。それだけでもかなり楽だが、さらにハイパーゾンビがいないうえ、ゾンビの数も少なくなっている。走って回避していたハンターを、きっちり倒していく余裕ができるのだ。キーアイテムの位置では、最後の書(上)があった㊺図書室BにMOディスクがあり、㊹展望室にバッテリーが無くなっている。スクラップブックや保安部長へのメールなどのアイテムの位置に変化はない。コルトパイソンの使いすぎに注意して探索していけば、問題なく突破できるはずだ。

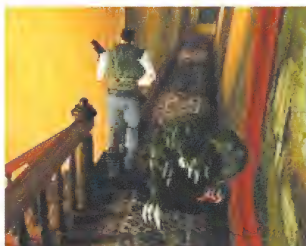
in case of beginner

　敵の数が少ないうえ、弾丸が大量に手に入る。本来、苦戦するハンターが、嘘みたいに簡単に倒せてしまうことだろう。特にジルでプレイしている場合はグレネード弾が大量に入手できるので、まさに楽勝といった感じになる。回復アイテムもグリーンハーブがたくさんあり、ブルーハーブも落ちているので戦闘が苦手な人でもマメに体力を回復していけば安心だ。
　対ハンター戦が苦手な人へアドバイス。ハンターは照準が合わせにくいので、モタついているうち接近されるというケースが多いことだろう。実は、ハンターは左利きなので、接近された場合はハンターの右手側を走り抜けるようにすれば、まず攻撃を受けることはない。右手側を常にキープすれば安全、というわけだ。

Sum up recapitulate

ハンターが1匹だけでいる！　アレンジモードに慣れてしまうと新鮮にさえ思えてしまう。

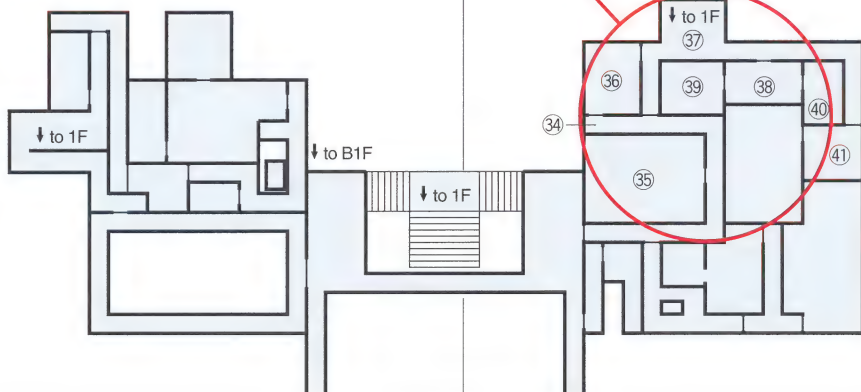
ショットガンの弾数には余裕があるが、コルトパイソンは研究所に備えて節約していきたい。

ジルでプレイしていればグレネードガンを撃ちまくれる！　この爽快感はかなりのものだ。

ハンターの右手側を走り抜ければ、攻撃を空振りさせることができる。その隙に攻撃せよ。

●ゾンビのナゾ

アレンジモードのゾンビたちは、侵入方向、画面の切り替え、ある条件を満たした場合と、非常に複雑な配置設定をされている。複雑きわまって出現条件がわからない場所もある。下のマップの印の近辺が、その代表的な場所。㊶レッスン場準備室では、暖炉に点火したあと、数部屋分移動してから戻るとゾンビが居たり、㉞U字型廊下と㊲2F東階段の通路のゾンビを何匹倒したかで㊳鹿の剥製の部屋に変化が起こったりする。残念ながら、その詳しい条件は判明していない。

詳しい条件からその場所まで、ハッキリ判明していないゾンビの謎。

暖炉に火を点し、数部屋移動してから戻ってくるとゾンビが居る。これは一体……?

CASE OF BIO HAZARD DC report vol.4

Courtyard

B1F

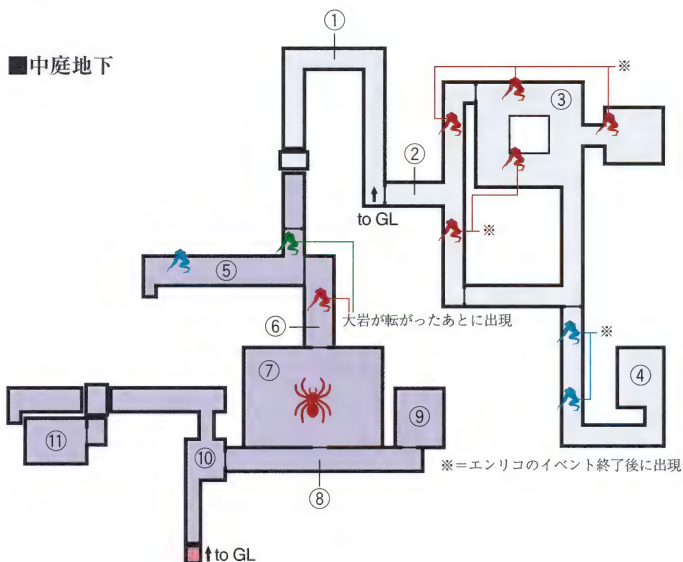
……洋館で手に入れたバッテリーで、中庭のエレベーターを起動させ、ようやく私は滝の裏に隠された地下への入り口を見つけたんです。降りてみると、地下通路は暗く、湿っていました。そこで……ごめんなさい。ちょっとエンリコのことを思い出して。そうですね、どうしようもなかったとは思います。でも、もう少し私に能力があって、もう少しこの事件に対して洞察力があったなら、彼は死なずに済んだかも……。何しろ、彼だけが、今回の事件で直接手を下された被害者だったのですから。

それじゃ、その時のことをお話しします。地下では敵も味方も、何者の気配も感じることはできませんでした。だけど、その時から"アイツ"は私を監視していたようです。私は完全に油断しきっていたんです……。

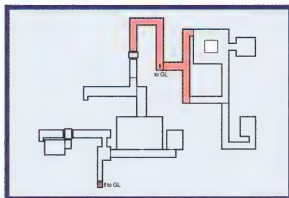
J・バレンタインの第4回証言より

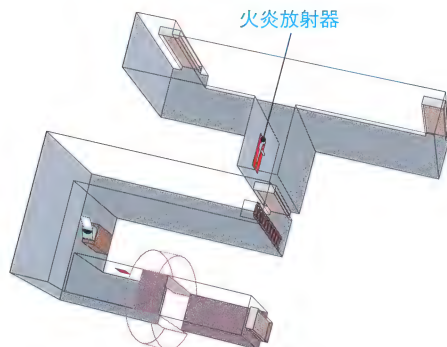
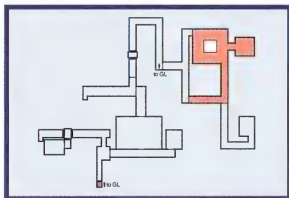
Cortyard

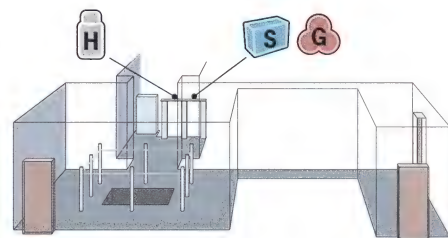
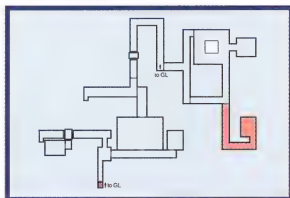
中庭地下一階

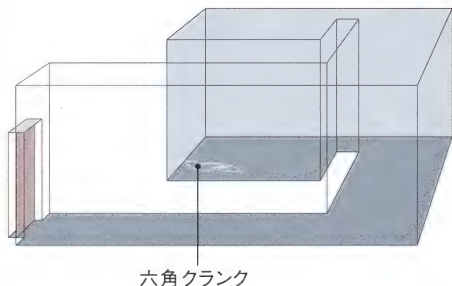
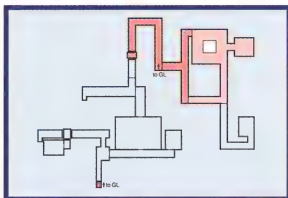
① U字型通路
② T字型通路
③ 発電機
④ 行き止まり通路
⑤ トラップのある通路
⑥ 隠し通路
⑦ 地下倉庫
⑧ 休憩室への通路
⑨ 休憩室
⑩ クランク通路
⑪ 最後の書の部屋

■＝六角クランクがあると入れるエリア

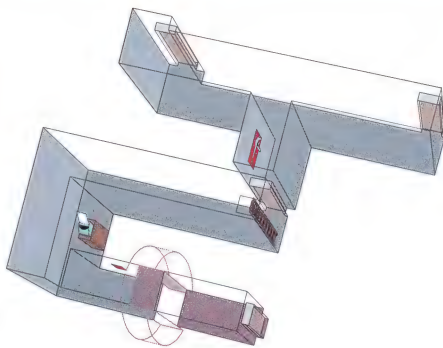
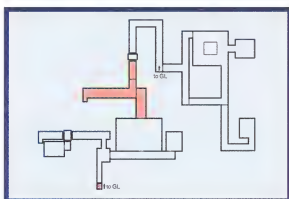
※青く表記された敵は、クリスでプレイした時のみ出現するもの。
※緑で表記された敵は、ジルでプレイした時のみ出現するもの。

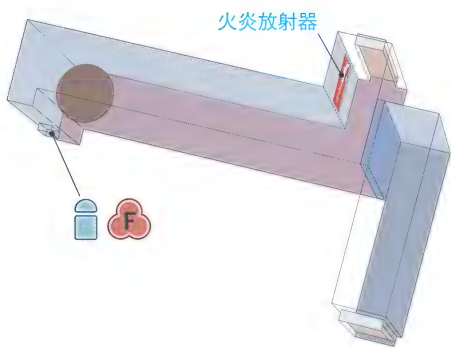
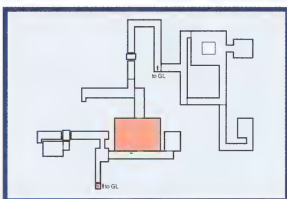
ch.71 U字型通路～T字型通路 ①+②

中庭ではエレベーターで地下に降りてバッテリーを使い、停止していたエレベーターを復旧させる。それに乗って地上へ戻ったら四角クランクで水門を閉じる。再び同じエレベーターで地下へ戻り、奥にあるハシゴを降りると中庭地下へ出られる。待ち備えているケルベロス2匹はショットガンで倒そう。火炎放射器は取らずに右の部屋へ移動し左奥の扉へ。

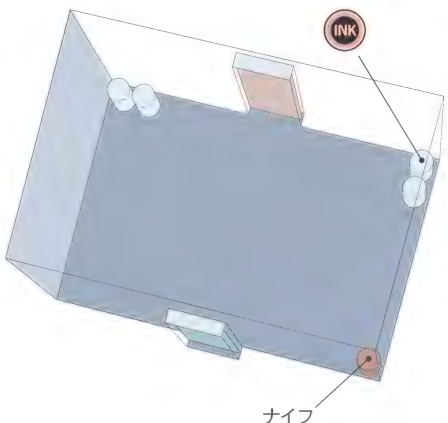
洋館納屋への通路でハンターを倒し、中庭に出たら滝のある庭園（P77のマップを参照）、にあるエレベーターをバッテリーで復旧させる。次にそのエレベーターに乗り、水門を四角クランクを使って閉じる。滝のある庭園の水が止まると、ハシゴが出現するのでそれを降りる。ハシゴを降りて扉を開けるとバリーがいる。最初の問いはYES、次はNOと答え、左奥の扉へ。

ch.72 発電機 ③

中央に吹き抜けのある通路に出る。奥には発電装置らしき機械が置かれているが、今は動きそうもない。発電装置の脇にショットガンの弾と救急スプレーが置かれているのだが、救急スプレーは持ち歩くと邪魔になるので体力が減っている場合のみ入手し、その場で使用すること。敵は出現しないので、通路の奥にある部屋へさっさと進む。

数字の"9"のような形をした、大きな吹き抜けのある部屋に出る。くぼみにある小部屋にはグレネード弾と救急スプレーが置いてある。体力が減っているのであれば救急スプレーを使って回復し、減っていないのであればこれからの戦闘に備えて携行する。グレネード弾を入手したらL字型の通路に進み、行き止まり通路へ続く扉を開ける。

ch.73 行き止まり通路 ④

奥へ進むと隊員のエンリコが倒れており、話をしていると途中で何者かにエンリコが撃たれてしまう。息絶えたエンリコを調べると六角クランクが手に入るので忘れずに入手すること。戻る途中で2匹のハンターが出現するので、コルトパイソンとショットガンを使って倒す。部屋を出たら正面には進まず、左奥にある扉を抜けて先へ進む。

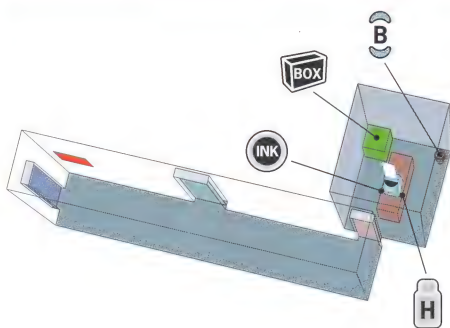
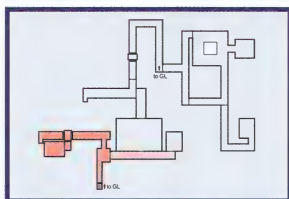
扉を開けようとすると1匹のハンターが襲いかかってくるが、バリーが倒してくれる。通路を曲がった奥にはエンリコが倒れている。話をしている途中で何者かが拳銃を発砲し、エンリコは息を引き取ってしまう。エンリコの死体のそばに落ちている六角クランクを拾ったら、まだエンリコの死体を調べているバリーをおいて、U字型通路へ戻る。

ch.74 U字型通路～T字型通路①+②

ここにもハンターが2匹出現しているのでコルトパイソンとショットガンを使って倒し、ハシゴで降りてきた最初の部屋へ戻る。通路の奥へ進むと穴が開いて進めなくなっているが、壁にある六角形の差し込み口にエンリコから入手した六角クランクを使用すると、穴のあった部分がなくなって通れるようになるので、奥の部屋へと進む。

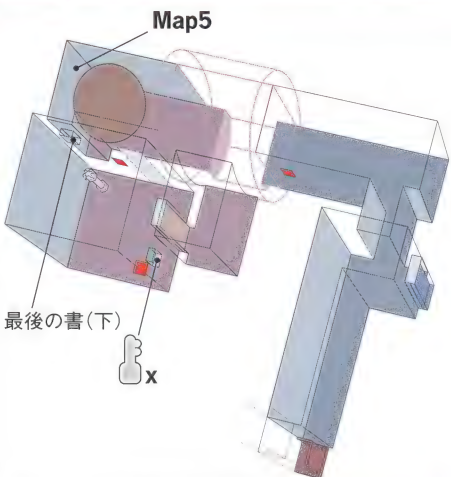
通路へ戻る途中、吹き抜けのある発電機の部屋にハンターが3匹出現しているが、すぐに左の扉を開けてT字型通路へ入れば、戦わずにやり過ごせる。通路には、先ほどはいなかったハンターが2匹ほど現れるので、1匹ずつグレネードガンで倒す。扉を開けてハシゴのある部屋へ戻り、タイプライターの前を通過した先で六角クランクを差し込み、通路を作る。

ch.75 トラップのある部屋～隠し通路 ⑤+⑥

部屋に入ると右側の壁に火炎放射器がかけられているので入手しておく。通路を進むと大岩が道をふさいでいる。大岩に近づいてから戻るとこちらに転がってくるので、扉まで後退してやり過ごそう。大岩のあった通路の奥と、新しくできた通路からハンターが出現するのでコルトパイソンで倒し、通路の奥に置かれているマグナム弾を入手しておく。

六角クランクを使用して作った通路を渡り、その先にある扉を開けると長い通路へ出る。通路の先には大岩があり、近づくと転がってくるので扉の位置まで後退し、やり過ごそう。大岩が壁を崩すと、ハンターが2匹現れるのでグレネードガンで倒す。大岩のあった場所まで戻り、隠されていた火炎弾を入手したら、崩れた壁の先にある扉を開ける。

ch.76 地下倉庫 ⑦

部屋に入ると巨大蜘蛛のブラックタイガーが出現する。ブラックタイガーはコルトパイソンを3発撃ち込めば倒すことができ、倒したあとに出現するベビースパイダーは一度部屋から出ることで消し去ることができる。扉にかかっているクモの巣は火炎放射器で燃やせば取り除ける。部屋の隅に置かれているナイフは入手しないでいい。

部屋の中で待ち構えているブラックタイガーは、グレネードガンを5～6発撃ち込めば倒すことができる。ブラックタイガーを倒すと大量のベビースパイダーが現れるが、いったん部屋を出れば消滅させることができる。落ちているナイフで扉をふさいでいる蜘蛛の巣を切ったら先へ進める。余談だが、ブラックタイガーの吐く酸で、扉の蜘蛛の巣を消すこともできる。

ch.77 休憩室への通路～休憩室 ⑧+⑨

通路に出たら左奥にある部屋へ進む。ここにはBOXがあるので、コルトパイソンとマグナム弾、四角クランクをしまい、ショットガンの弾とオオワシのメダルを取り出そう。部屋の中には救急スプレーとインクリボンが置かれているので、入手してBOXに保管しておく。通路に戻ったら奥へ進み、壁に火炎放射器をかけて扉を開き、奥の部屋へ。

左右に扉のある通路に出るので、まず左奥にある部屋に入る。中にはBOXあるので、落ちているインクリボン、救急スプレー、ブルーハーブ、それに所持品の四角クランクとナイフをしまい、オオワシのメダルを取り出す。発電機の部屋で入手した救急スプレーを使ってしまったなら、ここにある救急スプレーはBOXにしまわずに携行するといい。

ch.78 クランク通路～最後の書の部屋 ⑩+⑪

右へ進むと大岩が仕掛けられているので、作動させてから後退してやり過ごす。大岩のあった先へ進むと中庭地下のマップと最後の書(下)があるので入手する。差し込み口で六角クランクを3回使用すると部屋を発見できる。六角クランクを使用するとせりだしてくる壁の前に石像を動かす。地面のスイッチに石像を移動させ、動力室のカギを入手する。

扉を開けたら、まず右の通路に向かい、六角クランクを3回使って左側に通路を作る。その先の部屋に入り、扉のそばまで石像を移動させたら壁の差し込み口に六角クランクを使用する。壁の一部がせり出し、移動した石像を色の違う床に乗せ、研究所のカギを入手。部屋を出て、ch.75の要領で大岩をやり過ごし、地下室のマップと最後の書(下)を取る。

in case of original

ハンターとの戦闘が連続する、中庭地下。探索する部屋の数が少ないところなので、キーアイテムの位置も限られている。⑩クランク通路の奥にあった青い本がMOディスクに変わっていて、⑪最後の書の部屋には最後の書(下)がある。弾丸や回復アイテムの位置、種類はほとんど同じなのでアレンジモード同様の攻略が通用する。ハンターも、クリスならコルトパイソンかショットガン、ジルならグレネードガンで戦っていけば手こずることはない。全編を通しても、アレンジモードとの違いがあまりないところなので、一度ゲームをクリアしている人であればすぐに攻略できることだろう。エンリコのイベント後に現れるハンターたちを倒す余裕があるのはすばらしい。

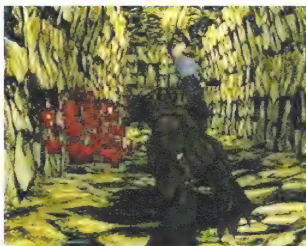
in case of beginner

落ちているアイテムが少ないので、ビギナーモードの強みがあまりなく、少々残念といった感じ。クリスならマグナム弾が、ジルなら火炎弾がアレンジの倍、手に入るのでそれらを使って進んでいくといいだろう。回復アイテムも救急スプレーが2つ手に入るので、安心して探索できる。

⑦地下倉庫での対ブラックタイガー戦は、大量の弾丸と回復アイテムを利用した力技で強引に倒してしまうのが初心者にオススメ。いくら酸を浴びようが気にせず、ショットガンなどを連射しよう。　なお、アレンジモード攻略でも触れているが、ブラックタイガーを倒したあとに出現するベビースパイダーは一度部屋から出ることで消滅する。覚えておこう。

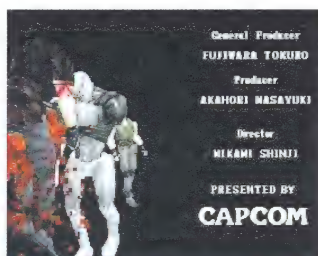
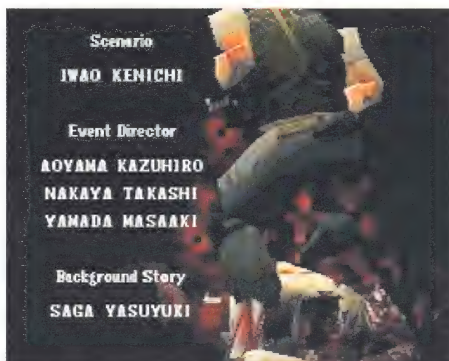
Sum up recapitulate

キーアイテムの種類が変化しているが、置いてある場所に変化はないので自然と入手できる。

ハンターはコルトパイソンで倒してしまうのが楽。ショットガンと使い分けて進んでいこう。

回復アイテムが多いので、ダメージ覚悟の戦い方も意外と効果的。"ビギナー"ならではだ。

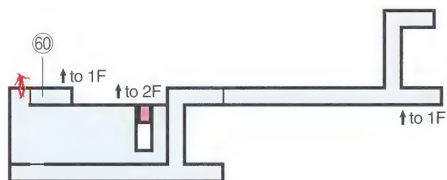
ブラックタイガーの死体からベビースパイダーが現れる。1度部屋を出て、再び入り直せば消える。

●消えた残虐エンディング

元祖『バイオハザード』にあった、残虐エンディングというのを覚えているだろうか。これは、ロケットランチャー使い放題のデータで、グッドorベストエンディングでのクリアを達成すると、エンディングのムービーが残虐シーンの連発になるというモノなのだ。しかし、『ディレクターズカット』ではなくなってしまった。スプラッター好きなプレイヤーには非常に残念だが、ここにその残虐エンディングシーンを数点掲載するので、これで我慢してほしい。

自分や味方たちが噛み殺されたり、首を跳ね飛ばされたりする。

ゆっくりと流れるスタッフロールの後ろでは、クリスやジルたちが、あんなことやこんなことに……。

BIO HAZARD THE OTHER Secret

●最強のハイパーゾンビ

本作で追加された新モンスター、ハイパーゾンビ。素早い移動が特徴的なモンスターだが、実は1匹だけ猛烈に強いハイパーゾンビが存在する。居場所は館地下の㊿厨房から1Fの階段。ナイフで勝つことができるか？

コルトパイソンをもってしても、倒すのに3発ものマグナム弾を必要とする。ナイフだけで勝つことができれば、キミの格闘センスは本物だといえるだろう。

CASE OF BIO HAZARD DC report vol.5

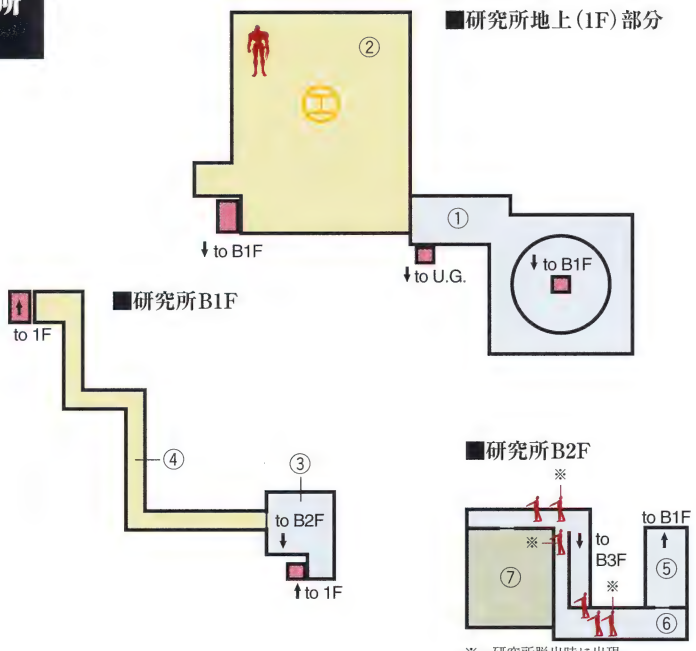
Laboratory

B1F

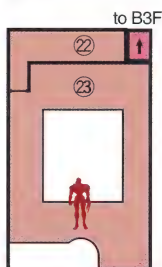
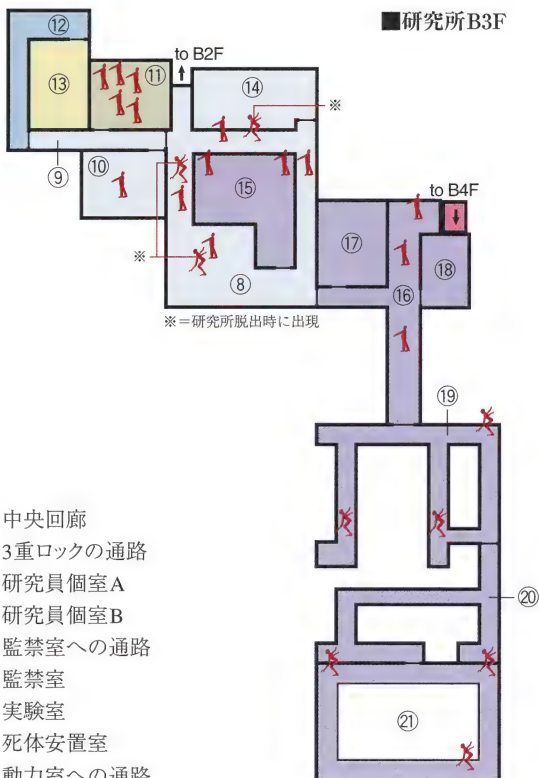
……さて、いよいよ大詰めだな。長かったが、この研究所ですべての糸がひとつになるんだ。あんたらに言われるままに事件のこと振り返ってきたが、ずいぶん死んだんだな……ひどい事件だよ。S.T.A.R.S.だけ見てもジョセフ、エンリコ、ケネス、リチャード、フォレスト、エドワード、みんなもういない。俺やジルやレベッカも、一歩間違えれば死んじまってもおかしくない状況だったんだ。本当に死ぬべき者はひとりしかいなかったって言うのに……。

感傷にふけるガラじゃないが、しょうがないさ。研究所ですべてのカラクリを知ったせいで、敵として戦ってたゾンビやハンターや、あのタイラントでさえ犠牲者だったのに気づいちまったからな。まあいい、話を続けよう。まず、あの噴水の仕掛けからだ……。

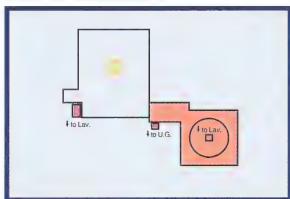
C・レッドフィールドの第5回証言より

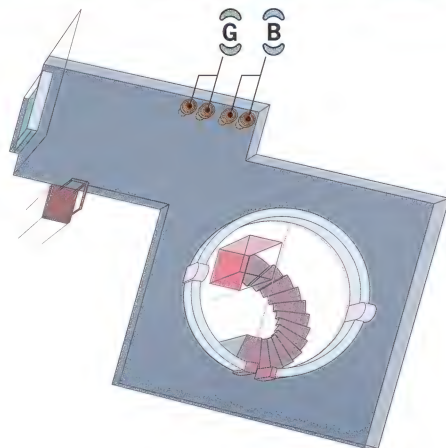
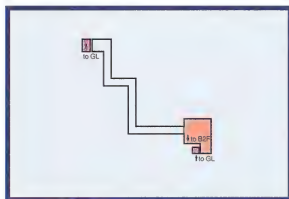
Laboratory

① 噴水のある庭園
② ヘリポート
③ 研究所入り口
④ ヘリポートへの道
⑤ 準備室（BOX）
⑥ B2F階段ホール
⑦ 映像準備室

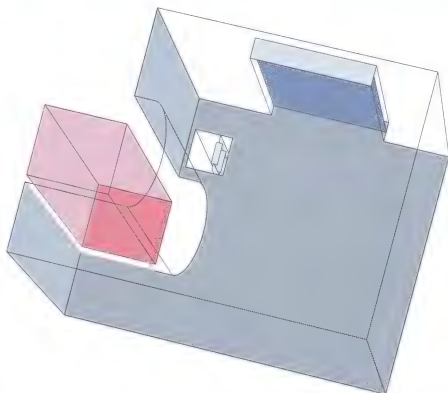
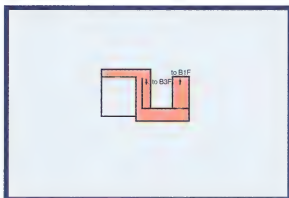
＝セキュリティ解除後に入れるエリア
＝動力室の鍵があると入れるエリア
＝エレベーター起動後に入れるエリア
＝パスコードがあると入れるエリア
＝研究所爆破イベント後に入れるエリア

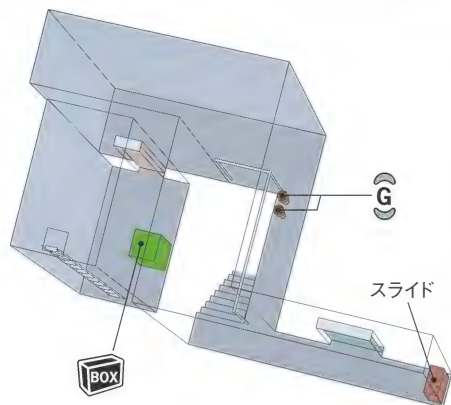
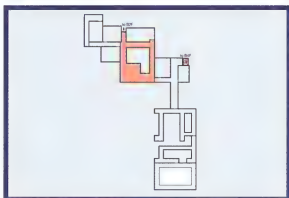
※青く表記された敵は、クリスでプレイした
時のみ出現するもの。

⑧ 中央回廊
⑨ 3重ロックの通路
⑩ 研究員個室A
⑪ 研究員個室B
⑫ 監禁室への通路
⑬ 監禁室
⑭ 実験室
⑮ 死体安置室
⑯ 動力室への通路
⑰ 手術室
⑱ 休憩所（BOX、SAVE）
⑲ 動力室通路A
⑳ 動力室通路B
㉑ 動力室
㉒ 培養槽の部屋への通路
㉓ 培養槽の部屋

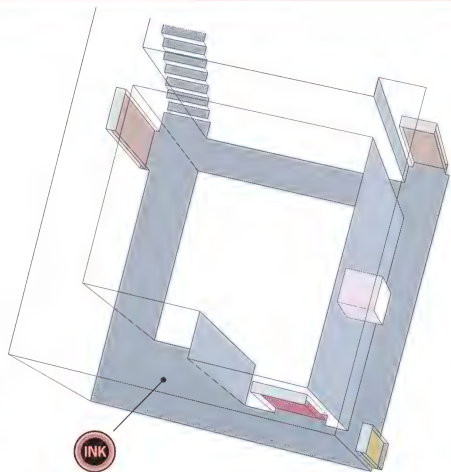
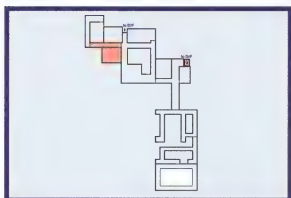
ゾンビ
キメラ
タイラント

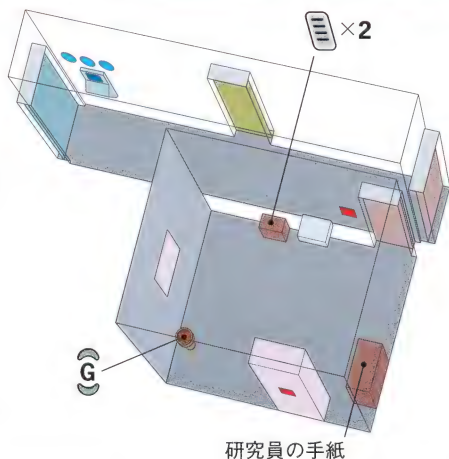
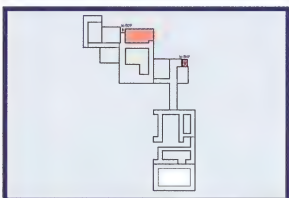
ch.79 噴水のある庭園 ①

エレベーターの着いた先は噴水のある広場。噴水には東側にオオワシの形、西側にオオカミの形が刻まれている丸いくぼみがある。模様通りのメダルをはめ込むと噴水の水がなくなり、研究所へ通じるエレベーターを発見できる。オオカミのメダルは先ほど入手した最後の書(下)を調べれば入手できる。グリーンハーブは必要であれば拾うといい。

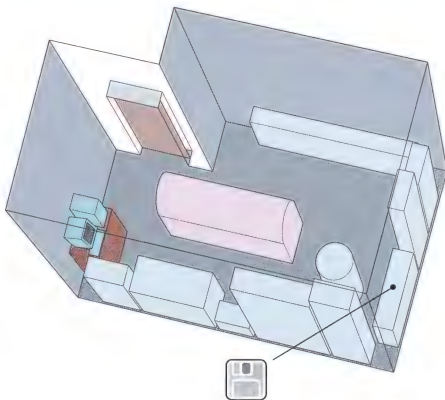
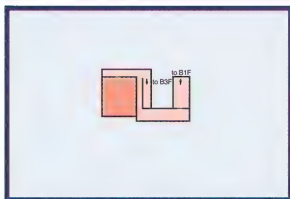
エレベーターを降りたら、先ほど入手した最後の書(下)を調べ、オオカミのメダルを取り出す。次にそのそばにある噴水のくぼみにオオカミのメダルとオオワシのメダルをそれぞれはめ込む。すると噴水の水が抜け、研究所へ通じる隠されたエレベーターが出現する。エレベーターに乗り、最後の戦いが待つ研究所へ進む。

ch.80 研究所入り口 ③

噴水の中に隠されていたエレベーターに乗って地下へ降りると、"緊急脱出口"と書かれたプレートのついている大きな扉の部屋に着く。だが、扉は厳重にロックされているため、扉の先へ進むことはできない。この部屋で入手できるアイテムはなにもないので、扉のそばに設置されているハシゴを降りて、さっさと地下へ進むこと。

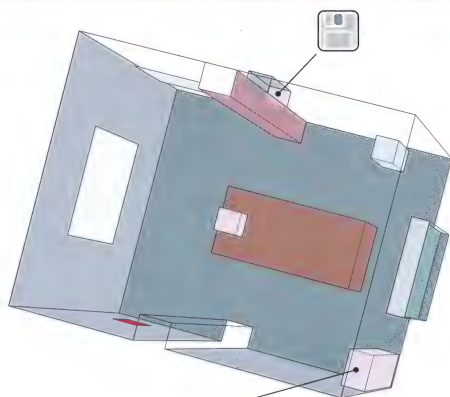
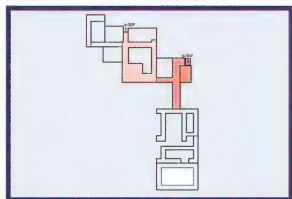
隠されていたエレベーターに乗って、研究所へ足を踏み入れる。すぐに大きな扉が目に入るが、この扉は厳重にロックされていて開くことはできない。緊急脱出口というプレートがそばに掛かっているが、その文字通りこの扉は最後の最後で脱出するときに開くことになる。現時点ではまだ、意味がないので無視してハシゴを降りる。

ch.81 準備室～B2F階段ホール ⑤+⑥

ハシゴを降りるとBOXが置かれているだけの部屋に着く。もう使用することのない六角クランクをしまって奥へ進む。部屋を出ると2匹のゾンビが待ち構えているのでショットガンで倒す。さらに先へ進むと3匹目のゾンビが出現するのでこれもショットガンで倒す。左奥の部屋には入れないが、スライドが置かれているので入手し、階段を降りよう。

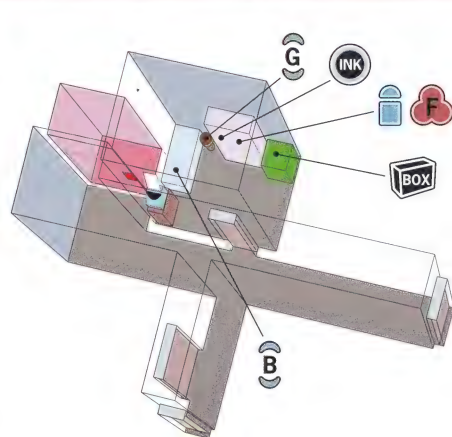
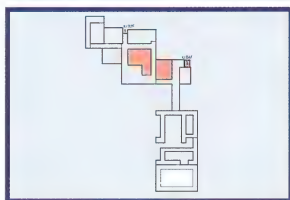
BOXの置かれている小部屋へ出たらBOXの中に六角クランクをしまい、硫酸弾を取り出す。これから先はグレネードガン主体で戦うのだが、アイテムスペースを空けておくために、弾をグレネード弾→火炎弾→硫酸弾の順番で使い切っていく。部屋の外のゾンビ2匹は、走って戦闘を回避し、その先に現れるゾンビは、グレネードで倒す。スライドを入手したら階段を降りる。

ch.82 中央回廊 ⑧

階段を降りた先は回廊になっており、ゾンビが4匹出現する。ここにいるゾンビは一度倒しても部屋を出て戻ってくると復活しているので、倒そうとせずにショットガンでダメージを与えたら、そのスキに走り抜けるようにしよう。一応、合計12体倒せば出てこなくなるが、倒すのはハッキリいって弾の無駄。階段を降りて右側にある部屋へと進む。

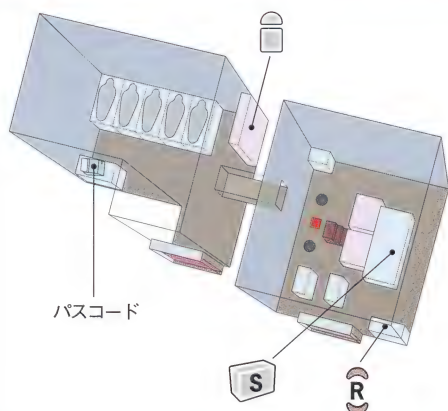
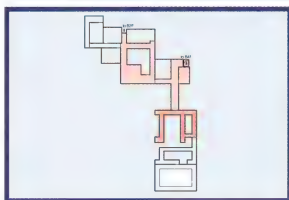
階段を降りると中央回廊に出る。ここには4匹のゾンビが配置されているが、こいつらは一度倒しても部屋を出入りする度に復活するので(合計で12体倒せば復活しなくなる)、完全に通路をふさがれた場合以外は相手をしないようにする。目の前にいるゾンビは無視して、階段を降りた直後に見える右の扉を開いて部屋の中にへ駆け込む。

ch.83 3重ロックの通路~研究員個室A ⑨+⑩

部屋の中は真っ暗だが中央にゾンビがいるのでショットガンで倒す。扉の横にある照明のスイッチを押して明るくしたら、机の上にある研究員の手紙を入手しよう。手紙の最後にパスワードのヒントが書かれているが、この謎は棚の裏に隠されているスイッチを押してから奥の絵を見れば解くことができる。ベレッタのマガジンは不要なので入手しないこと。

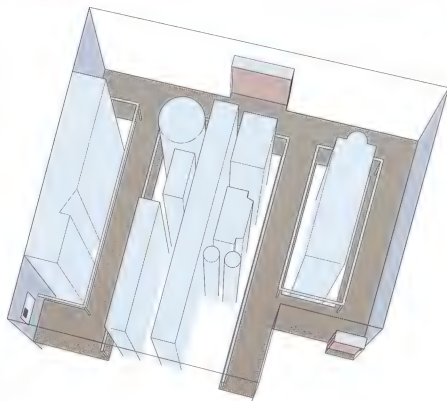
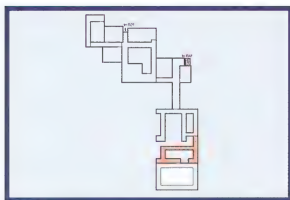
部屋に入るとすぐ横に扉があるので、そこに入る。入った部屋の中央にゾンビが1匹いるのでグレネードガンを撃ち込んで倒し、扉の近くにあるスイッチを押して明かりを点ける。机の上にある研究員の手紙を読んだら、壁際の本棚を動かして隠されていたスイッチを押す。この状態で壁の絵を見れば、手紙の最後に書かれていた暗号の意味がわかるはずだ。

ch.84 実験室 ⑭

回廊に戻ったら左奥にある実験室へ進む。ここには扉のロックを解除できるコンピューターが置かれている。起動して最初に研究員の名前JOHN、次に恋人の名前ADAと入力。これでロックを解除する画面に移るのでB2を選択し、パスワードMOLEを入力。B3は選択するだけで解除できる。成功したら奥にあるMOディスクを入手して部屋を出よう。

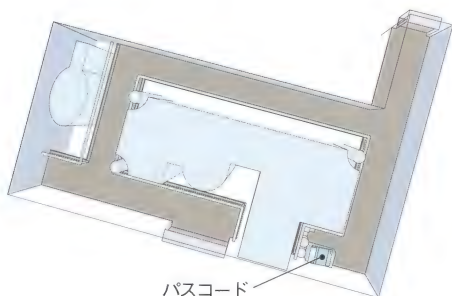
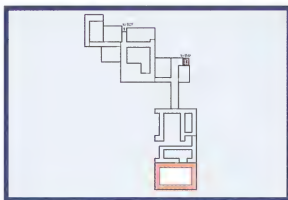
部屋を出て、再び回廊を通り実験室へ向かう。置いてあるコンピューターを起動させ、まずJOHNと入力。次にパスワードADAを入力。これでロックを解除する画面に移るので、まずB2を選択する。パスワードMOLEを入力したらB3を選択。これでB2、B3の電子ロックが解除される。部屋の隅に落ちているMOディスクを拾ったら、階段を昇って映像準備室へ。

ch.85 映像準備室 ⑦

階段を昇り、電子ロックを解除した映像準備室へ進む。ここにはプロジェクターが置かれており、先ほど入手したスライドを使うと"アンブレラ"に関する映像を見ることができる。部屋の奥にあるパネルを開けると中にスイッチがあり、それを押すと壁の柱がスライドして棚を発見できる。棚にはMOディスクが置かれているので入手しておこう。

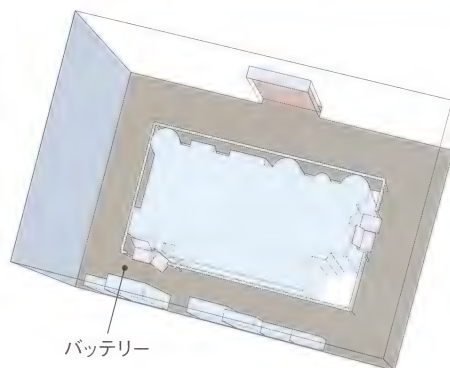
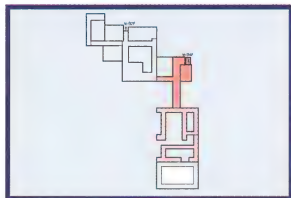
階段を昇ったら速やかに映像準備室へ駆け込む。モタモタしていると、先ほどやり過ごしたゾンビに追いつかれてしまう。プロジェクターにスライドを使用して映像を見たら、壁側のパネルを開いて中にあるスイッチを押す。隠されていた棚からMOディスクを入手し、本棚の研究所・警備システム資料を読んだら部屋から出る。再び階段を降り、休憩所に向かう。

ch.86 動力室への通路～休憩所 ⑯+⑱

階段を降りて回廊を通り、動力室のカギを使って奥へ進む。ここにはゾンビが3匹いるのでショットガンを使って倒し、正面にある部屋へ進む。中は休憩所になっており、棚にはマグナム弾とインクリボンが置かれているので入手する。BOXからはコルトパイソンとマグナム弾、救急スプレーを取り出し、入手したインクリボンは保管しておこう。

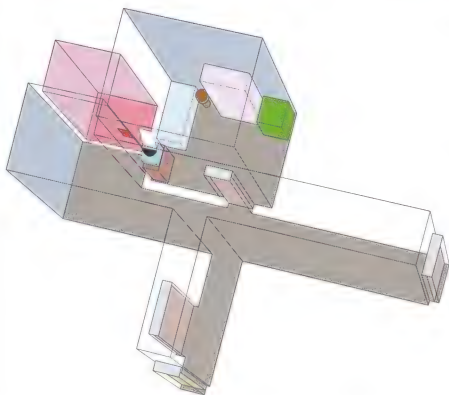
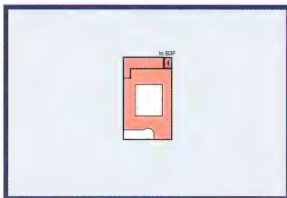
研究所のカギを使って中に入る。カギを捨てるかの問いはYESを選択。通路にゾンビが3匹いるのでグレネードガンで倒す。グレネード弾が切れたら火炎弾を使用する。棚にある火炎弾を取った段階で、火炎弾、硫酸弾ともに10発程度残っているなら部屋を出よう。それよりも残弾数少ない場合は、BOXからコルトパイソンとその弾丸を取り出し、手術室へ。

ch.87 死体安置室～手術室 ⑮+⑰

ここは壁にある通風孔を通って奥の部屋へと進むのだが、通風孔の下にあるスイッチを押すと両脇にある空気穴から毒ガスが出る仕組みになっている。空気穴を木箱で塞いでから、最後に踏台を押すようにして通風孔へ進む。奥の部屋にはパスコードの出力装置があるのでMOディスクを使って入手。這いずりゾンビを倒して棚にあるマグナム弾も入手する。

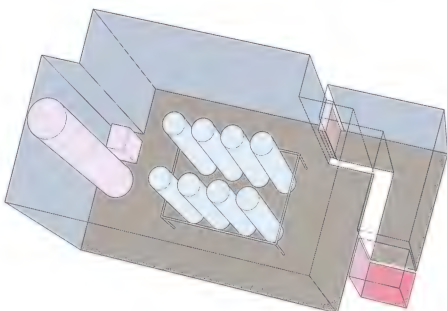
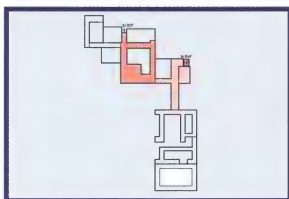
この部屋には床の空気穴から毒ガスが噴出するトラップが仕掛けられている。木箱で空気穴をふさぎ、踏台を通風孔の前に移動させ、隣の部屋へ。棚の近くにいる這いずりゾンビを倒し、マグナム弾を取る。次にパスコード出力装置にMOディスクを使い、パスコードを入手する。もう１匹いる這いずりゾンビは相手にせず、部屋を出てる。

ch.88 動力室通路A ⑲

通路に入ったらまず右奥へと進もう。天井に張りついたキメラが出現するので、ショットガンで攻撃して地面に落としてからコルトパイソンを2～3発撃ち、とどめを刺そう。奥には配電パネルがある。エレベーターへの配電が止まっているので正常に戻しておく。左側の通路へ進むと2匹のキメラが出現するが、弾の消費を抑えるために走り抜けて回避しよう。

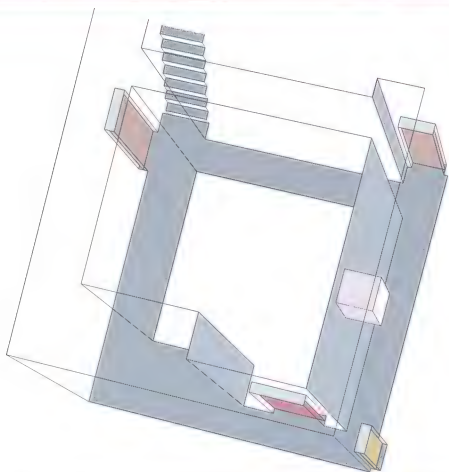
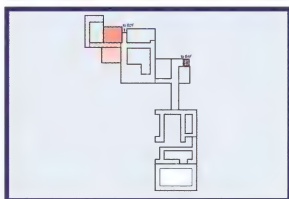
通路に入ったらすぐに右の通路へ進み、待ち構えている1匹のキメラを倒す。奥にある配電パネルを正常に戻したら、通路にいる2匹のキメラを走って回避し、動力室通路Bへ続く扉を開く。この2匹のキメラを相手にすると、グレネードガンの残弾数が厳しくなってくるのでダメージは覚悟して走り抜ける。コルトパイソンの場合も弾数を節約したい。

ch.89 動力室通路B ⑳

キメラの攻撃を逃れて扉をくぐると、ここも似たような通路になっている。しかし、ここはモンスターが1匹も出現しないので安全だ。通路の左奥へ進むとパスコードの出力装置が置かれているので、MOディスクを使用してパスコードを入手しておこう。パスコード以外に入手できるものはなにもないので、すぐに通路の奥にある部屋へ進む。

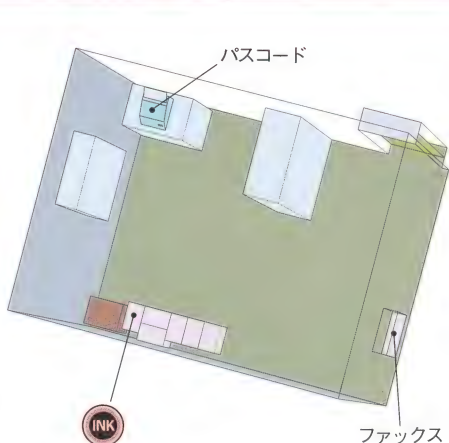
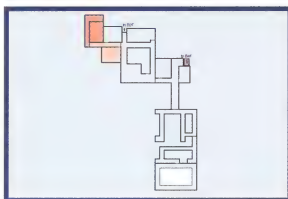
動力室通路の中をまっすぐ進むとパスコード出力装置がある。ここでMOディスクを使ってパスコードを入手する。この部屋には敵が出現せず、また入手できるのもパスコードのみである。長居はせずに、入り組んだ通路の先にある扉を開け、奥の部屋へと進む。体力が減っているようなら救急スプレーで回復しておくほうがいい。

ch.90 動力室 ㉑

部屋に入った直後に左右からキメラが出現するので、一度左へ逃げてからショットガンで2匹同時に撃ち落とし、コルトパイソンで追撃してとどめを刺そう。左の通路から進むと電力の回路接続スイッチがあり、エレベーターへの接続が切れているので接続し直しておこう。奥にはキメラが出現するが、バッテリーを拾ったら素早く部屋を出てしまう。

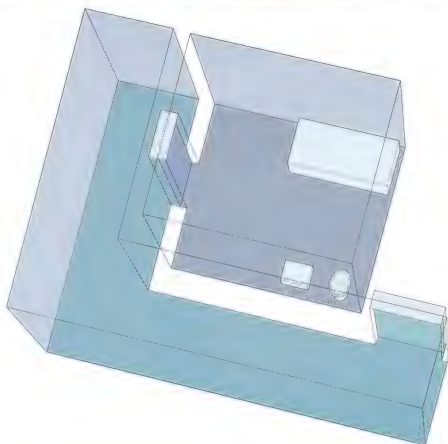
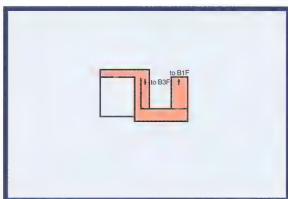
部屋に入ったらすぐに右の通路へ走り、落ちているバッテリーを拾ったなら、そのまま通路を駆ける。途中にある電力回路の接続スイッチを入れたら、入ってきた扉をから部屋を出る。キメラが天井に張りついている間はその下を走り抜け、目の前に落下してきた場合はグレネードガンを撃ち込んで、その隙に走り抜ける。キメラを倒そうとはしてはいけない。

ch.91 動力室への通路~休憩所 ⑯+⑱

エレベーターが動き、奥へ進めるようになったが、その前に休憩所に寄ってアイテムを整理したい。まだ使用しないバッテリーをしまい、タイラント戦に備えて救急スプレーをもうひとつ持っておこう。キメラに体力を減らされていたら、ベッドのそばに置かれているグリーンハーブで回復しておく。救急スプレーは使わずにとっておくこと。

動力室への通路Aにいるキメラは再び回避しよう。エレベーターに乗る前に18の部屋に寄ってアイテムの整理をしておくこと。コルトパイソンを取り出していない場合は、まずコルトパイソンを取り出して、救急スプレーが残っているなら1つ取り出す。体力が減っているのなら、ベッドのそばに落ちているグリーンハーブで回復しておく。

ch.92 培養槽の部屋への通路~培養槽の部屋 ㉒+㉓

エレベーターに乗ろうとするとレベッカが登場し、一緒に降りることになる。降りた先ではウェスカーが待ち構えており、会話が終了した後にタイラントとの戦闘が始まる。タイラントはコルトパイソンを6発当てれば倒すことができるので、逃げ回りながら確実に攻撃を当てよう。倒した後はウェスカーの操作していた機械で扉のロックを解除して部屋を出る。

エレベーターを降りようとするとバリーが現れ、一緒に行動することになる。バリーが裏切るイベントが発生するが、ここまでの攻略ルートで進めていればすぐに改心する。タイラント戦は走って距離を取ってから、コルトパイソンをありったけ打ち込む。それでも倒れないときはグレネードガンを使う。タイラントの攻撃で倒れたバリーを起こして部屋を出る。

ch.93 中央回廊 ⑧

無事タイラントを倒して上の階へ昇ると、レベッカが研究所の起爆システムを作動させる。ここから回廊へと進むのだが、ジルを救出するために休憩所に寄ってMOディスクを取り出しておく。起爆システムが作動すると、回廊にゾンビではなくキメラが3匹出現するが、右の通路から進めば1匹にしか遭遇しないので、走り抜ければ容易に回避できる。

タイラントを倒したら、次はクリスの救出に向かう。まず休憩所によって、BOXの中からMOディスクを取り出す。まだ回復アイテムが残っているようなら、ひとつ携行するといいだろう。中央回廊には、ゾンビではなくキメラが新たに配置されているので、走り抜けてしまう。階段のすぐ近くにある扉を開け、研究員の個室Bへ進む。

ch.94 研究員個室B ⑪

階段の左にある扉へ進み、右側にある部屋へ。狭い部屋の中に5匹のゾンビがかたまっているので、ショットガンを使ってまとめて倒してしまう。壁のくぼみにはファックスが置かれているので入手する。奥にあるパスコードの出力装置ではMOディスクを使い、最後のパスコードを入手しよう。これでジルの監禁されている部屋へ進むことができるようになる。

部屋に入ると、5匹ものゾンビが待ち構えている。グレネードガンで3匹〜4匹倒し、できた隙間を走り抜けて奥にあるパスコード入力装置へ進む。MOディスクを使って最後のパスコードを入手したら、壁のくぼみにあるファックスを取り、部屋を出る。上手く隙間ができなかった場合は、弾丸が惜しいが5匹すべてを倒すこと。

ch.95 監禁室への通路～監禁室 ⑫+⑬

MOディスクを使って入手した3つのパスコードを扉の脇にあるパネルに使ってロックを解除し、狭い通路の奥へ進むと監禁室がある。部屋へ入ってジルを救出しよう。起爆システムが作動する前にここへきても、監禁室の扉がロックされており、ジルを救出することはできないので注意。無事ジルを救出したら回廊へ戻り、階段を昇って2階へと進む。

壁際のパネルにパスコードを使って、監禁室のロックを解除する。扉を開けて中に入り、通路を曲がると監視カメラに見張られている部屋がある。その中に入ると囚われていたクリスがいる。無事に救出することができたので、二人で脱出することになる。3重ロックの通路を通り抜け、キメラのいる中央回廊にある階段を昇って2階へ進む。

ch.96 準備室～B2F階段ホール ⑤+⑥

階段を昇ると2匹のゾンビが出現しているので、ショットガンでまとめて倒す。奥へ進むと出現する3匹目のゾンビは回り込んで回避し、部屋に入る。ハシゴを昇る前に、置かれているBOXからバッテリーを取り出すように。BOXの中に救急スプレーが残っている場合は、ショットガンの弾をしまって救急スプレーを取り出そう。

階段を昇ると2匹のゾンビが待ち構えている。ここは通路が狭く、走り抜けるのが難しいのでグレネードガンを使って倒してしまう。その先の、5の部屋へ通じる扉の近くにもゾンビが1匹いるが、こいつは上手に誘導してかわしつつ、部屋の中へ入る。再びクリスと合流し、残っているならBOXから回復アイテムを取り出して、ハシゴを昇る。

ch.97 ヘリポートへの道 ④

ハシゴを昇り緊急脱出口の先へ進む。細い通路になっており、先へ進むと通信機を通じてブラッドから連絡が入る。奥に動力の切れているエレベーターがあるので、脇にあるくぼみにバッテリーをはめ込む。するとレベッカが登場し、同時に爆破まであと３分という放送が流れカウントダウンが始まる。ブラッドに合図を送るためにエレベーターで地上へ。

ハシゴを昇るとバリーがいる。緊急脱出口の扉を開き、入り組んだ通路を進むと声が聞こえてくる。そのまま突き当たりまで進み、バッテリーを使って動力の落ちているエレベーターを復旧させると、遠くから敵が現れる。ここはバリーとクリスに任せ、ヘリポートで落ち合うことになる。ヘリポートでは最後の戦いが待っている。

ch.98 ヘリポート ②

エレベーターから出て右隅に信号弾が置かれているので入手し、ブラッドに合図を送るのに使用する。しばらくすると、地下からタイラントが出現するので、コルトパイソンとショットガンで攻撃。攻撃していると、上空にいるブラッドからロケットランチャーが投げ込まれる。これを手にして攻撃すれば、一撃でタイラントを葬り去ることができる。

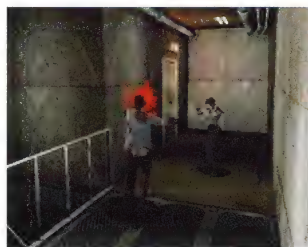
エレベーターのそばにある信号弾を取り、すぐに使用して上空で待機しているブラッドへ合図を送る。するとタイラントが地下から現れるので、残っている火炎弾と硫酸弾を間合いを取りながら撃ち込む。ある程度時間が経過するか、タイラントの体力を減らすとロケットランチャーが投下されるので、それを使って止めを刺す。長かった悪夢の終わりだ。

in case of original

最後の山場である研究所。アレンジモードとオリジナルモードでそれほど差がない。ゾンビやキメラの数はほとんど同じで、⑪研究員個室Bの部屋のゾンビが5匹から4匹になっている程度の違いしかない。キーアイテムは、置いてあるモノこそ違うが、配置されている場所はほぼ同じなので、しっかり探索していけば自然と入手できる。アレンジモードで見落としがちだった⑭実験室あるMOディスクがないのは、かなりの難易度低下につながっている。あとは、対タイラント戦に備えてコルトパイソンの弾丸を節約してあれば、もうクリアしたも同然だ。 アレンジモードとオリジナルモードをクリアしたら、次はビギナーモードに挑戦してみてはいかがだろう? 最短クリアも夢じゃない……?

in case of beginner

ビギナーモードでの研究所攻略のポイントは、敵を確実に倒していく、ということ。広い通路にいるゾンビや、戦うのが面倒臭いキメラはついつい走って回避してしまうが、ここまでくればかなりの弾丸が余っているはずなので、1匹ずつ確実に倒していこう。ちなみに⑧中央回廊にいるゾンビは一定数倒せば復活しなくなるので、弾丸の数にものをいわせて全滅させたいところだ。 最後に、対キメラ戦が苦手な人へアドバイス。ハンターが左利きである、というの覚えているだろうか？ キメラはその逆で、なんと右利きなのである。つまり、常にキメラの左側に回る感じで移動すれば、上手に攻撃を避けることができるようになる。
次はアレンジモードの"EASY"に挑戦する?

Sum up recapitulate

敵の数はアレンジとほとんど同じ。弾丸に余裕があるので、かなり楽に攻略できるだろう。

現れた敵はすべて倒し、安全に進んでいくというのがビギナーのポイント。慎重にいこう。

見落としがちなMOディスクがない。近くにスライドがあるが、こちらは発見しやすい。

キメラの左側に回るように心掛ければ、まず攻撃を受けないハズ。重要な攻略法だ。

バイオハザード事件その後
Sequel to the event

前述の爆発により、アークレイ山中の研究施設は完全に破壊された。のみならず、同時に発生した火災は付近の樹木に延焼。地元消防署と州兵の必死の消火活動にも関わらず、最終的に約750エーカー（約300ヘクタール）もの広範囲の森林が焼失した。ただし、未だに火災の真の原因が一般に漏れていないことは、不幸中の幸いと言えるだろう。なお、生存者4名はウイルス感染の疑いが晴れておらず、所在も明らかにされていないことを付記しておく。

バイオハザード事件被害者一覧

■S.T.A.R.S.関係

アルバート・ウェスカー（Aチーム）
……研究所地下でタイラントにより腹部を刺され即死。内臓損傷によるショック死と思われる。

ジョセフ・フロスト（Aチーム）
……フォレスト山中でケルベロスにより咬殺される。直接の死因は襲撃の際の勁部骨折。

エンリコ・マリーニ（Bチーム）
……中庭地下で胸部を撃たれ即死。状況証拠によりA・ウェスカーの犯行と断定されている。

ケネス・J・サリバン（Bチーム）
……館1Fで損傷が激しい遺体が発見される。死因はゾンビによる咽頭部の損傷。

リチャード・エイケン（Bチーム）
……館・屋根裏部屋前で発見された後、死亡。遺体には裂傷、擦過傷多数と左肩部から右腰部にかけての咬傷が確認された。直接の死因は、ヨーンの毒によるショックと思われる。

フォレスト・スパイヤー（Bチーム）
……館2Fテラスにて遺体が発見される。クローの襲撃による出血多量が直接の死因。

エドワード・デューイ（Bチーム）
……アークレイ山中にて右手首から先のみが発見された。遺体の大部分は失われており、死因の判別は不可能と思われる。

■アンブレラ製薬関係

館及び寄宿舎の職員　46名（推定）
……ウイルス感染によりゾンビとなり、後にほとんどがS.T.A.R.S.隊員に射殺される。ただし、館内で発見された資料から、最低1名の自殺者がいたことが確認された。

研究所職員　25名（推定）
……ウイルス感染及びゾンビ化した職員の襲撃により死亡した者がほとんど。ウイルス漏出の事実を早くから知らされていたためか、自殺者の数は館の職員のそれより多かったようだ。

本社よりの出向研究者　7名（推定）
……上記人数はすべて行方不明者で遺体の確認はされていない。場合によっては、アンブレラ社により隔離されている可能性もあるため、確実な所在調査が現在の急務である。

被験者タイプA（氏名未確認）　22名
……ウイルス投与によりハンターと化した者。そのほとんどがS.T.A.R.S.隊員により射殺された。これらの被験者は、元はホームレスなどの住居不特定者であったことが予想され、身元確認は困難を極めている。

被験者タイプB（氏名未確認）　1名
……ウイルス投与などの処置でタイラントと化した被験者。研究所爆発のため遺体の確認はできず、身元の解明は不可能であろう。

■民間

ラクーン市住民　4世帯13名（推定）
研究所より抜け出したゾンビ及びケルベロスの襲撃による被害者。

他州よりの旅行者　7名（推定）
……登山中にケルベロスの襲撃を受けたものと思われる。2名を除きすべて単独の登山者。

以上のリストに記された被害者数は、あくまでも調査途中の暫定数である。今後、アンブレラ社への強制捜査により本局に提出された、各種資料の内容確認が進めば、さらに被害者認定数は増大するものと思われる。また、市警察当局に届けられる失踪・行方不明者の数が、春以降極端に増加していたことから、まだまだ潜在的な犠牲者が多数いることも予想される。

The case of BIO HAZARD Investigation file

調査ファイル総括

以上が、今回の調査結果のすべてである。だが、このように事件の全貌が解明されるにつれ、あるひとつの危惧が膨れ上がることを禁じざるを得ない。つまり、ウイルスの汚染は、本当にこれで終わったのだろうか？　ということだ。

アンブレラ社の強制捜査で判明したことだが、アークレイ山中の施設を汚染したウイルスの性質は、まだ未知数の部分が大いらしい。当委員会顧問の細菌学者は、感染力が極端に低いP3レベルのウイルス（同用のものにエイズウイルスがある）ではないか、との見解を示しているが、そレも単なる推測に過ぎない。現在、施設敷地外えの汚染は確認されていないが、予断を許ない状況は当分持続しそうだ。最悪のシなリオだが、ラクーン市街チの汚染も考慮し、今後の対応策お検とうしていクべきだろ　　　痒

※上の文書は、突然所在不明となった本件の担当官のデスクで発見されたもの。清書前だったらしく後半の誤字脱字が著しいが、事件との関連性が認められたため、あえて原文のままで掲載しておく。

Utilitalian data for game clear

Secret

攻略
データ集

バイオハザードの恐怖からの生還おめでとう！　今、あなたは現実世界へと戻ってきたのだ。さて、この項では、そんな（最低一度は呪われた館を脱出した経験がある）プレイヤー諸君のために、ゲームとしての『バイオハザード』に関する詳細な情報を紹介している。より完璧なプレイのために、または、よりゲーム世界を堪能してプレイするために利用していただけるだろう。

ただし、ここで紹介する各種データはかなりドライなスタンスでまとめられたものだ。そのため、まだ一度もゲームをプレイしていない方、もっとゲーム世界にはまり込んでプレイしたい方が読まれると多少興を削ぐ可能性もある。各プレイヤー個人個人の責任において、目を通すかどうかは決断していただきたい。

Utilitalian data for game clear

Scenario Chart
シナリオ分岐チャート
for Chris and Jill

ここではクリスとジル、それぞれのシナリオ分岐をまとめてみた。このチャートを見れば、ゲーム中に何度かあるYES・NOの選択やプレーヤーの取った行動が、シナリオにどのように影響を与えるのかが分かるはずだ。ベストエンディングを迎えるための参考にしてほしい。

■チャートの見方■

チャート中、青い細線（——）でつながれたイベントは同じ時間軸上で起こっているため、片方を終わらせたあともう片方を見ることはできない。

チャート中の**太文字**と番号は部屋を示し、本書中のマップに対応している。各マップページは以下の通り。

洋館 ………………P62　**寄宿舎** ……………P84
洋館（2回目） ……P94　**中庭地下** ………P104
研究所 …………P110

クリス

A
B
C
洋館1F：㉑裏口への廊下
ハンターに遭遇、レベッカが心配になり安否を確認しに行く。分岐によってレベッカのいる部屋が違うので注意。
洋館1F：⑥西の物置に向かう。
洋館2F：㊱読書室に向かう。
遅い。
早い。
レベッカは無事。
遅い。
レベッカ死亡。
早い。
洋館1F：⑥西の物置 / 洋館1F：㊱読書室
レベッカを救うイベント。
部屋から逃げ出すとレベッカは殺されてしまう。
ハンターに襲われるレベッカ。
ハンターに襲われるレベッカ。
助けられない。
レベッカ死亡。
助けられる。
助けられない。
レベッカ死亡。
助けられる。
中庭地下：④行き止まりの通路
エンリコに出会うが、彼は何者かに撃ち殺される。
エンリコに出会うが、彼は何者かに撃ち殺される。
エンリコに出会うが、彼は何者かに撃ち殺される。
エンリコに出会うが、彼は何者かに撃ち殺される。
研究所B3F：⑯動力室への通路
エレベーターを動かし、B4Fに向かう。
レベッカと再会、一緒にB4Fに。ウェスカーから事件の真相を聞かされたあとタイラントと対決。
ウェスカーから事件の真相を聞かされたあとタイラントと対決。マスターキーを入手する。
研究所B3F：⑬監禁室
捕らわれていたジルを救出。ウェスカーと対峙する前にこの部屋に来ていれば会話の内容が多少変化する。
レベッカが研究所の自爆装置を起動、全ロックが解除され監禁室の扉も開く。
入手したマスターキーで監禁室の扉と研究所B1Fの出口が開けるようになる。
ジルを救出。
ジルを助けない。
ジルを救出。
ジルを助けない。
研究所B1F：④非常用通路
ハンターが追ってくる。レベッカがいる場合は、これより3分以内にゲームをクリアしないとゲームオーバーになる。
レベッカ、ジルが応戦。
レベッカが応戦。
ジルが応戦。
研究所1F：②ヘリポート
ブラッドに信号弾で連絡を取る。
タイラントが出現、最後の対決。
タイラントが出現、最後の対決。
すぐに脱出。
すぐに脱出。
研究所は爆発
クリス
ジル
レベッカ
研究所は爆発
クリス
レベッカ
クリス
ジル
クリス

ジル

洋館1F：①玄関ホール
バリーと別れる。
洋館2F：㉝テラスに行く前に他の部屋に寄る。
洋館1F：①玄関ホールから、すぐに洋館2F：㉝テラスに向かい、グレネードガンを入手する。
洋館1F：⑲吊り天井の部屋でバリーに救われる。
洋館2F：㉝テラス／洋館1F：①玄関ホール
洋館を探索するバリーと再会。
洋館2F：㉝テラスに来るとバリーがいる。フォレストの死体を発見。バリーからグレネードガンを受け取る。
洋館1F：①玄関ホールもしくは洋館2F：㉙玄関ホール2Fで除草剤を持っていれば、バリーが登場。硫酸弾をくれる。
洋館2F：㊵研究員の個室
研究員の遺書を発見。先にリチャードに会った場合は遺書は破られている。
部屋にいたバリーから研究員の遺書を渡されるが後半が破られていて読めない。
研究員の遺書を発見。最後まで読める。
洋館2F：㊷柱のある廊下
毒蛇にやられたリチャードに出会う。血清を取りに行く。間に合えば通信機をもらえる。その後リチャードは死亡する。
毒蛇にやられたリチャードに出会う。血清を取りに行く。間に合えば通信機をもらえる。その後リチャードは死亡する。
洋館2F：㊸屋根裏部屋手前の踊り場
洋館2F：㊺屋根裏部屋でヨーンに噛まれたときのみ発生するイベント
毒が回って倒れる。自分で血清を取りに行く。
毒が回って倒れる。気がつくと洋館1F：⑥西の物置にいる。
寄宿舎1F：⑥中央廊下
002号室から話し声が聞こえる。
踏み込む。
踏み込まない。
寄宿舎1F：⑧002号室
態度の怪しいバリーがいる。
寄宿舎1F：⑩薬品室
V-JOLTを調合、寄宿舎B1F：⑱警備員室でプラント42の根に……。
V-JOLTを調合、寄宿舎B1F：⑱警備員室でプラント42の根に……。
V-JOLTを使った。
V-JOLTを使わない。
V-JOLTを使った。
V-JOLTを使わない。
寄宿舎1F：⑬大広間
プラント42との戦闘。
弱ったプラント42と戦闘。
プラント42との戦闘。
弱ったプラント42と戦闘。
ツタに捕まるが、バリーが助けてくれる。
全ての分岐は一度収束する。
洋館1F：56レッスン場
ヨーンとの再戦のあと、バリー登場。通信機を持ってない場合はここで入手。
そのまま20秒待つか、洋館B1F：58地下通路Bまで行っても戻ってくればバリーを待ったことになる。洋館B1F：59厨房まで行ってしまうと待たないことになる。
床に開いた穴にロープを使って降りるが、バリーがロープを離してしまう。すぐに戻ってくると言うバリーを信じて彼を待つか、待たないかを選択する。
待たない。
待つ。
バリーが助けにくる。洋館2F：㉛西階段奥のロックされた扉のパスコードも教えてくれる。
A
B

A
B
中庭地下：②T字型通路
再びバリーに会う。
この先一緒に行こうと誘われる。
一緒に行く。
断わる。
バリーが自分が先に行こうかと聞いてくる。
この場で待っているかどうか聞いてくる。
ジルが先に行く。
お願いする。
待たない。
待つことにする。
2、3歩進むと銃声が聞こえる。
バリーを追う。
バリーを追わない。
中庭地下：④行き止まりの通路
エンリコに出会うが、彼は何者かに撃ち殺される。
ジルのみ。
バリーと一緒。
ジルのみ。
ジルのみ。
研究所B2F：⑥階段ホール
何者かにやられたバリーに出会う。
バリー死亡。
研究所B3F：⑯動力室への通路
エレベーター前でバリーと合流。
エレベーター前でバリーと合流。
エレベーター前でバリーと合流。
研究所B4F：㉒培養槽の部屋への通路
ウェスカーと対峙する。
バリーの裏切り。タイラントと対決。マスターキー入手。
バリーが改心。タイラントと対決後、ウェスカーが研究所の自爆装置を起動させ全ロック解除、監禁室の扉が開く。
タイラントと対決。マスターキー入手。
バリーの裏切り。タイラントと対決。マスターキー入手。
研究所B3F：⑬監禁室
クリスは助けなくても構わないがエンディングに影響する。
捕らわれていたクリスを救出。ウェスカーと対峙する前にこの部屋に来ていれば会話の内容が多少変化する。
捕らわれていたクリスを救出。ウェスカーと対峙する前にこの部屋に来ていれば会話の内容が多少変化する。
捕らわれていたクリスを救出。ウェスカーと対峙する前にこの部屋に来ていれば会話の内容が多少変化する。
捕らわれていたクリスを救出。ウェスカーと対峙する前にこの部屋に来ていれば会話の内容が多少変化する。
研究所B2F：⑥階段ホール
何者かにやられたバリーに出会う。
バリー死亡。
バリー死亡。
研究所1F：②ヘリポート
ブラッドに信号弾で連絡を取る。
すぐに脱出。
タイラント出現、最後の対決。
すぐに脱出。
すぐに脱出。
ジル（クリス）
研究所は爆発
ジル（クリス）バリー
ジル（クリス）
ジル（クリス）

BAIO-HAZARD data file

Secret Feature

クリア後の秘技

『バイオハザードディレクターズカット』には様々な隠し要素があるが、そのほとんどは、一度ゲームをクリアしないと試せないようになっている。元祖『バイオハザード』と同じ仕様であるオリジナルモードよりも、さらに難易度が高くなっているアレンジモード。3時間以内でクリアするのは至難の技だが、P140～149の短時間攻略チャートを参考に、各自挑戦してほしい。

エンディングリストについての補足説明

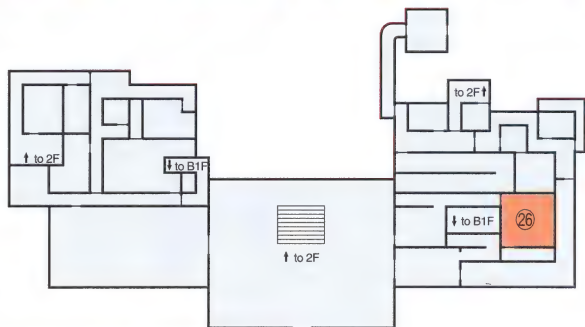
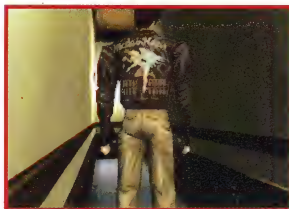
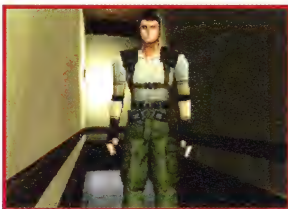
ベストエンディング……生存者全員を救出した状態でクリアした場合のエンディング。クリスならジルとレベッカ、ジルならクリスとバリーを救出ていることが必須条件である。

グッドエンディング……上記の仲間どちらか片方のみを救出した状態でクリアした場合のエンディング。

バッドエンディング……仲間を救出できずに、ジルまたはクリスが単身で脱出した場合のエンディング。

Original and Biginners

●コスチュームチェンジ

オリジナルモードとビギナーモードでのみ可能な秘技。ゲームをベストエンディングでクリアした場合、エンディングムービーが終了後、画面上に「YOU GET SPECIAL KEY」という文字が表示される。この直後にいったんデータをセーブし、そのデータでゲームを再開すると最初からスペシャルキーというアイテムを持っている。これは洋館1階の㉖衣装部屋にある、クローゼットへ入るためのカギで、中で衣装替えをすることができる。

クローゼットの中には衣装があり、着替えることができる。この秘技は、オリジナルとビギナーだけで可能というわけではなく、アレンジではカギがなくてもクローゼットに入れるのだ。

Arrange

●無限コルトパイソン

アレンジモード専用の秘技。高難易度のアレンジを、クリア時間には関係なくとにかくベストエンディングでクリアする、というのが条件。エンディングムービーが終了したらデータをセーブし、そのデータでゲームを開始する。すると、弾数が∞(無限)になっているコルトパイソンを持った状態でゲームが始まるのだ。ちょっと卑怯な気もするが、このデータを使って3時間以内でのゲームクリアを狙う、なんてのはどう？

これなら難しいアレンジモードも楽勝でクリアできることだろう。

画面が割れる秘技(P94)を試す場合にも重宝するぞ。

Original and Biginners and Arrange

●ロケットランチャーが使い放題に

すべてのモードで可能な秘技。エンディングの種類を問わず、とにかくゲームを3時間以内でクリアすることが条件。この条件を達成し、エンディングムービーが終了したらデータをセーブする。そしてそのデータでを使ってゲームを開始すると、あのタイラントを一撃で葬り去った最強の武器、ロケットランチャーを持った状態でゲームが始まるのだ。強力無比なロケットランチャーで、並みいるゾンビたちを倒すのはまさに爽快。ストレス解消にもってこいの秘技である。

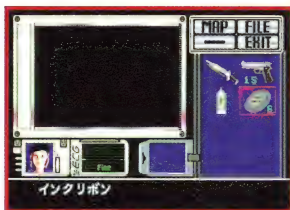
しかも弾数は∞(無限)。キメラやハンターがかわいく見える。

欠点は上下への撃ち分けができないこと。一部の敵には効果がない。

Arrange

●イージーモード

アレンジ専用の秘技。モードセレクトのアレンジモードを選択する際に、方向キーを右に3秒入力する。これでアレンジの文字が緑色に変わり、アレンジモードのイージーをプレイすることができる。

アレンジの文字が緑色になれば成功。アレンジモードのイージーになる。

弾丸、インクリボンの入手数が倍になるので、ずいぶん楽になる。

Time Attack Chart
クリスの短時間攻略チャート for Chris Redfield

以下はクリスを使用した場合の短時間攻略チャートである。最良のエンディングを目指した"比較的"短い時間でクリアするためのものとなっている。各プレイヤーの創意工夫次第ではさらなる時間短縮も可能なので挑戦してもらいたい。なお、チャート中の項目については右の解説を参照のこと。

◆チャート中の項目について
入手……その地域で入手する必要のあるアイテム。
使用……"使う"コマンドなどで使用するアイテム。
保管……アイテムボックスに保管するアイテム。
取出……アイテムボックスから取り出すアイテム。
※以上に加え、武器・弾薬に関してはアイテム名の後に残弾数をカッコ付きで示してある。モンスターを倒すのに消費する弾数については、P150の表を参照してほしい。

クリスの場合、弾数節約とアイテムの整理が短時間攻略のポイントになる。

ー洋館ー

①玄関ホール→②大食堂→③休憩所のある廊下
●初期装備：コンバットナイフ、救急用スプレー
大食堂は無視して廊下へ移動し、ゾンビと遭遇したら戦わずに大食堂へ戻り、①玄関ホールへ。

①玄関ホール→㉙玄関ホール2F→㉜テラス前廊下→㉝テラス
●入手：スーパーベレッタ(15)、小さなカギ、鎧のカギ、ベレッタのマガジン(15)
玄関ホールに落ちているスーパーベレッタを拾ったら階段を上がってテラス前廊下へ。くぼみにある小さなカギを取りつつテラスへ移動し、ゾンビとなったフォレストをSベレッタで倒して鎧のカギとベレッタのマガジンを入手。㉚大食堂2F回廊へ。

㉚大食堂2F回廊
大食堂2F回廊のゾンビ3体は左側の1体目をSベレッタで倒し、その前のゾンビは像を盾にしてコンバットナイフで倒す。背後から来るゾンビは無視して素早く像を一階へ落とし、㉛2F西階段へ。

㉛2F西階段→⑤1F西階段
2F西階段に入った直後のゾンビはSベレッタで倒し、その先のゾンビ2体は回避。1F西階段に降りるとケルベロスが窓から跳び込んでくるのでSベレッタで倒す。⑥西の物置へ。

⑥西の物置
●保管：コンバットナイフ、救急用スプレー
●取出：ベレッタのマガジン（30）
西の物置ではレベッカと出会うイベントが発生する。アイテムを整理して部屋を出ようとするとレベッカを連れていくかどうか聞かれるが、ここではNOを選択しておく。⑦銃器室へ。

⑦銃器室
●使用：小さなカギ
●入手：ベレッタのマガジン（15)、ショットガンの弾（7）コルトパイソン（6)
2体のケルベロスが窓から跳び込んでくるが、走り抜けて部屋へ逃げ込む。銃器室ではベレッタのマガジン、ショットガンの弾、コルトパイソンを取る。4F字型廊下へ。

④F字型廊下→③休憩所のある廊下
●入手：ベレッタのマガジン（30）
F字型廊下に入った直後のゾンビ2体と奥にいるゾンビをSベレッタで倒す。休憩所のある廊下には最初にいたゾンビがいるのでSベレッタで倒し、取り残したベレッタのマガジン×2を入手。①玄関ホールへ。

①玄関ホール→㉞U字型廊下→㉟甲冑の間
●入手：エンブレム
玄関ホールからから階段を上がってU字型廊下へ。ゾンビを1体倒しつつ甲冑の間へ移動し、エンブレムを入手する。再び㉞U字型廊下へ。

㉞U字型廊下→㊱読書室→㉑1F東階段
U字型廊下のゾンビ2体をSベレッタで倒して読書室へ。2F東階段と1F東階段にいるゾンビは走り抜ければすべて回避できる。㉓東の物置へ。

㉓東の物置
●保管：コルトパイソン（6)、ショットガンの弾（7)、エンブレム
置いてある壊れたショットガンはあとで取る。㊲2F東階段へ。

㊲2F東階段→㊳鹿の剥製のある部屋→㊴寝室
●入手：ライター
ゾンビは回避しつつ鹿の剥製の部屋へ。ここにもゾンビが1体いるが、素早く部屋に入れば戦わなくてすむ。寝室ではライターのみ入手して㊵研究員の個室へ。

㊵研究員の個室
●入手：ムーンクレスト1
ゾンビは無視して研究員の個室でムーンクレスト1を入手。㊷柱のある廊下へ。

㊷柱のある廊下
●入手：ベレッタのマガジン（15)
ゾンビはすべて回避して柱のある廊下へ。リチャードの近くに落ちているベレッタのマガジンを拾い、体力が減っているなら置いてあるグリーンハーブで回復もしておく。㊸屋根裏部屋前の踊り場へ。

㊸屋根裏部屋前の踊り場→㊹2F食堂

●入手：剣のカギ、ベレッタのマガジン（15）

屋根裏部屋前の踊り場では2体のゾンビが待ちかまえているので、Sベレッタを連射して倒す。ダメージを受けたなら、戻る時に柱のある廊下のグリーンハーブで回復しておく。2F食堂ではライターを使って剣の鍵とベレッタのマガジンを入手する。①玄関ホールへ。

①玄関ホール

玄関ホールまで戻ったら、ここで洋間につながっている扉に鎧の鍵を使っておくとあとで不要アイテムとして捨てることができる。忘れずに使っておくこと。⑮L字型廊下へ。

⑮L字型廊下→⑱ボイラー置き場

●使用：鎧のカギ

●入手：除草剤

L字型廊下で出現するケルベロス2体は走り抜けて回避し、ボイラー置き場で鎧の鍵を使うと不要になって捨てることができる。ボイラー置き場に入るとケルベロスが1体いるのでSベレッタで倒す。先へ進むと2体目のケルベロスが跳び込んでくる。このケルベロスはSベレッタで1回だけ攻撃してダウンさせ、素早く落ちている除草剤を拾って出口まで戻る。扉付近で3体目のケルベロスが跳び込んでくるが、これも素早く扉に入ってしまえば回避できる。⑰浴室へ。

⑰浴室

●入手：ベレッタのマガジン（17）

浴室では鏡の前に置いてあるベレッタのマガジンを入手するのだが、すぐに取ろうとすると背後からゾンビに襲われてしまうので、一度視点を切り替えてゾンビがいることを確認してからベレッタのマガジンを取ること。㉑裏口への廊下へ。

㉑裏口への廊下→㉒1F東階段

裏口への廊下ではゾンビが3体いるのですべてSベレッタで倒し、1F東階段のゾンビは走り抜けて回避する。㉓東の物置へ。

㉓東の物置

●入手：壊れたショットガン

●保管：ライター、ムーンクレスト1、除草剤

●取出：エンブレム

アイテムを整理したら、落ちている壊れたショットガンを拾って⑳居間へ。

⑳居間

●使用：壊れたショットガン

●入手：ショットガン（7）

居間の3体いるゾンビは左奥のゾンビのみ倒し、ルートを確保してからショットガンを入手して残るゾンビは無視する。⑮L字型廊下へ。

⑮L字型廊下→⑪バー

●入手：楽譜、ゴールドエンブレム

●使用：楽譜、エンブレム

L字型廊下にいる2体のケルベロスは走り抜けて回避。バーでは楽譜を入手し、ピアノの前で使用してレベッカを出現させて、ピアノを練習させる。練習は一度玄関ホールまで行って帰ってくれば終わっている。隠し部屋に入ってエンブレムを使いゴールドエンブレムを入手する。②大食堂へ。

②大食堂→⑨虎の石像のある部屋

●使用：ゴールドエンブレム、青い宝石

●入手：青い宝石、盾のカギ

大食堂ではゴールドエンブレムを使って青い宝石を入手し、虎の石像のある部屋では入手した青い宝石を使って盾の鍵を手に入れる。大食堂に落ちているスタークレストはアイテムが持てなくなるので後回し。④F字型廊下へ。

④F字型廊下→⑧飼育係の部屋

●使用：剣のカギ

●入手：ベレッタのマガジン（15）、ショットガンの弾（7）

F字型廊下に入ると剣の鍵を捨てることができる。部屋の奥にあるタンスから出てくるゾンビは一度間合いを離してからSベレッタで倒し、ショットガンの弾とベレッタのマガジンを入手する。玄関ホールから2Fの㊺屋根裏部屋へ。

①玄関ホール→㊺屋根裏部屋

●使用：盾のカギ

●入手：ショットガンの弾（7）、ムーンクレスト2

2Fに上がってヨーンのいる屋根裏部屋まで移動。ヨーンは頭部にショットガンを5～6発当てれば倒すことができる。置いてあるショットガンの弾とムーンクレスト2を入手して㊸屋根裏部屋前の踊り場へ。

㊸屋根裏部屋前の踊り場→④西の物置

ヨーンからの攻撃を受けていると毒が回っているので倒れてしまうが、レベッカに助けてもらい、④西の物置へ強制移動。

④西の物置

●保管：Sベレッタ（15）、ベレッタのマガジン（40）

●取出：ムーンクレスト1、ショットガンの弾（7）、除草剤

アイテム整理を行なう。ムーンクレストは組み合わせてひとつにしておく。⑤1F西階段へ。

⑤1F西階段→⑩温室

●使用：除草剤

●入手：サンクレスト

1F西階段のケルベロス2体は走り抜けて回避し、温室では除草剤を使ってサンクレストを入手する。②大食堂へ。

②大食堂→⑮L字型廊下→㉔絵画室

●入手：スタークレスト、ウインドクレスト

大食堂で取り残したスタークレストは忘れずに拾い、L字型廊下のケルベロス2体は走り抜けて回避する。絵画室ではウインドクレストを取り、㉗納屋への通路へ。

㉗納屋への通路→㉘納屋

●使用：スタークレスト、ウインドクレスト、ムーンクレスト、サンクレスト

●入手：四角クランク、小さなカギ

納屋への通路のケルベロス2体は走り抜けて回避し、素早く4つのクレストをはめて扉を開く。納屋では階段を動かして四角クランクを取り、置いてある小さな鍵も入手する。中庭へ。

■この段階での所持アイテム

ショットガン（7）、ショットガンの弾（14）、四角クランク、小さなカギ

■この段階でのアイテムボックスの内容
コンバットナイフ、救急用スプレー×1、Sベレッタ(15)、ベレッタのマガジン(40)、コルトパイソン(6)、ライター

ー中庭ー

①花壇のある庭園→②水門への道→④滝のある庭園

●入手：調合ハーブ（G×R）

花壇のある庭園にいるケルベロス3体はショットガンでまとめて倒し、置いてあるグリーンハーブとレッドハーブを拾って調合しておく。水門への道では四角クランクを使って通路を確保し、滝のある庭園のケルベロス3体もショットガンでまとめて倒す。⑤寄宿舎への道へ。

ー寄宿舎ー

①入り口廊下

ケルベロスとの戦闘で体力が減っていたら、娯楽室とバーに入った直後にあるグリーンハーブを使っておく。中にいるケルベロス3体は走り抜けて回避し、寄宿舎へ入る。②休憩室へ。

②休憩室

●入手：救急用スプレー、ベレッタのマガジン（15）
●保管：調合ハーブ（G×R）、四角クランク、救急用スプレー
●取出：Sベレッタ（15）、ベレッタのマガジン（40）

アイテムを整理する。③001号室へ。

③001号室→⑤娯楽室とバー

001号室にいるゾンビ2体はSベレッタで倒し、小さな鍵を使ってショットガンの弾を入手。娯楽室とバーではウェブスピナーを無視して白紙の本を入手する。⑦蜂の巣ホールへ。

⑦蜂の巣ホール

●入手：002号室のカギ

002号室の鍵を取ったらワスプは走り抜けて回避。⑧002号室へ。

⑧002号室→⑨002号室浴室

●使用：002号室のカギ
●入手：003号室のカギ

浴室にいるゾンビ2体のうち、右側のゾンビは攻撃を仕掛けてこないので、左側のゾンビから順にSベレッタで倒し、003号室の鍵を手に入れる。⑪003号室へ。

⑪003号室→⑬大広間

●使用：003号室のカギ、白紙の本
●入手：制御室のカギ

003号室にいるゾンビはSベレッタで倒し、白紙の本を使って隠し扉を出現させる。大広間のプラント42は遠距離からSベレッタを弾が切れるまで撃ち込み、さらにショットガンを3〜4発程度当てれば倒すことができる。遠距離で攻撃している間は、天井から降ってくる酸に注意すること。倒したら制御室の鍵を拾って⑭地下通路へ。

⑭地下通路→⑮大水槽

●使用：制御室のカギ

地下通路では箱を移動させて通路を作る。プラント42戦で体力が減っていたら、置いてあるグリーンハーブを使っておくこと。大水槽ではネプチューンと闘わないように右回りで移動し、⑯制御室へ。

⑯制御室→⑰武器庫

●入手：ショットガンの弾（14）、兜のカギ

制御室ではレバーを引いてボタンを押し、武器庫ではベレッタのマガジンは取らずにショットガンの弾×2と、兜の鍵のみ手に入れる。⑱警備員室へ。

⑱警備員室→⑧002号室

●入手：小さなカギ、ショットガンの弾（7）
●使用：小さなカギ

戻る途中警備員室に寄って小さな鍵を入手し、002号室でショットガンの弾を入手する。⑥中央廊下へ。

⑥中央廊下へ

中央廊下でウェスカーと出会いイベント発生。ウェブスピナーは無視して②休憩室へ。

②休憩室

●保管：Sベレッタ（0）
●取出：コルトパイソン（6）

アイテム整理をしたら、館2回目へ。

■この段階での所持アイテム
ショットガン(7)、ショットガンの弾(29)、コルトパイソン(6)、兜のカギ

■この段階でのアイテムボックスの内容
コンバットナイフ、救急用スプレー×2、調合ハーブ(G×R)、Sベレッタ(0)、ライター、四角クランク

ー洋館　2回目ー

㉗納屋への通路

●入手：通信機

一気に屋敷まで戻る。途中にいるケルベロス2体は走り抜けて回避する。通路では通信機が落ちているので入手できる。㉑裏口への廊下へ。

㉑裏口への廊下→㊻書斎

●入手：マグナム弾（6）、MOディスク

廊下で出現するハンターはコルトパイソンで倒す。これ以降、ハンターはコルトパイソンで倒すのだが、一撃で倒せなかった場合は弾丸を節約するためにショットガンでとどめを刺すようにする。書斎では蛍光灯を点けてからマグナム弾、ジルを救出する場合のみMOディスクを手に入れる。㉒1F東階段へ。

㉒1F東階段

ハンター2体はコルトパイソンとショットガンで倒す。㉓東の物置へ。

㉓東の物置

●入手：ショットガンの弾（7）、救急用スプレー
●保管：MOディスク

落ちているアイテムはショットガンの弾と救急用スプレーのみを入手。㊲2F東階段へ。

㊲2F東階段→56レッスン場

東階段を上がった直後にいるハンターはパイソンで倒し、奥のハンターは無視する。レッスン場にいるヨーンはショットガン5〜6発で倒すことができる。減らされた体力は救急用スプレーで回復しておく。57地下通路Aへ。

57地下通路A

●入手：ショットガンの弾（7）

ハンターが3体いるので慎重に。一体目はハシゴから降りた直後にコルトパイソンを一発撃ち、ショットガンで追撃。2体目と3体目は攻撃の当たる距離にくるまで待ってからコルトパイソンで倒し、通路の奥にあるショットガンの弾を入手して58地下通路Bへ。

58地下通路B→59厨房

●入手：小さなカギ

地下通路の死体をあさっているゾンビ2体はそのまま無視して通過。厨房ではキッチンにある小さな鍵を入手し、奥の寝ているゾンビを倒してエレベーターに乗る。492Fエレベーター前へ。

492Fエレベーター前→50物置

●入手：ショットガンの弾（14）

エレベーターから出た直後のハンター2体はコルトパイソンで倒し、物置ではショットガンの弾×2を取る。53図書室Aへ。

53図書室A→54展望室

●使用：小さなカギ

●入手：マグナム弾（6）、バッテリー

図書室に入ったら右方向に移動する。机からマグナム弾を取り出して右奥にいるゾンビをショットガンで倒し、展望室へ。展望室ではバッテリーのみ拾い、55図書室Bへ。

55図書室B

●入手：最後の書（上）

今の状態ではアイテムが持ちきれなくなっているハズなので、マグナム弾のスペースを空けるためにコルトパイソンの弾数が6発になるまで無駄撃ちしておく。レッスン場のゾンビを倒すときに使ってもいい。図書室Bでは石像を動かして最後の書（上）を手に入れ、すぐに調べてオオワシのメダルに変えておく。59厨房へ

59厨房→60厨房から1Fへの階段

厨房で階段を上がろうとすると出現するハイパーゾンビはショットガンでも数発必要とするので、相手にせず遠回りしてから階段を上がる。③休憩所のある廊下へ。

③休憩所のある廊下→④F字型廊下→⑤1F西階段

廊下の天井から降ってくるウェブスピナーは走り抜けて回避。F字型廊下にいるハンター3体は左の壁に体を寄せてダッシュすることで、すべて回避することが可能。1F西階段ではレベッカがハンターに襲われるイベントが発生するので、コルトパイソンで倒して救出する。⑥西の物置へ。

⑥西の物置

●保管：オオワシのメダル、兜のカギ

●取出：四角クランク、調合ハーブ（G×R）

ここではアイテム整理を行なう。中庭地下へ行くための四角クランクと回復のために調合ハーブを持っていく。④F字型廊下へ。

④F字型廊下→15L字型廊下→161F北東廊下

F字型廊下のハンター3体は、右に振り向いてから壁沿いにダッシュすることで回避できる。L字型廊下のウェブスピナー2体も走り抜けて回避する。1F北東廊下のハンターはショットガンでダウンさせ、そのスキに走り抜けるといい。27納屋への通路へ。

27納屋への通路→28納屋

通路にいるハンターは左の壁に沿って走り抜ければ回避できる。納屋を抜けて中庭地下へ。

■この段階での所持アイテム

ショットガン（7）、ショットガンの弾（34）、コルトパイソン（5）、四角クランク、バッテリー、調合ハーブ（G×R）

■この段階でのアイテムボックスの中身

コンバットナイフ、救急用スプレー×2、Sベレッタ（0）、オオワシのメダル、MOディスク、ライター、兜のカギ

―中庭地下―

①U字型通路

U字型通路にいるケルベロス2体はショットガンで倒しておく。④行き止まり通路へ。

④行き止まり通路→②T字型通路→④行き止まり通路

●使用：バッテリー、四角クランク

行き止まり通路でバッテリーを使ってエレベーターに乗り、T字型通路で四角クランクを使って水門を閉じる。そのあと、登ってきたエレベーターで戻り、②T字型通路へ。

②T字型通路→③発電機→④行き止まり通路

●入手：六角クランク

T字型通路では右手奥の扉から発電機へ移動し、行き止まり通路でエンリコから六角クランクを入手。すると戻る途中でハンターが出現する。行き止まり通路とT字型通路で出現するハンター2体は走り抜けて回避できる。①U字型通路へ。

①U字型通路→⑤トラップのある通路

●使用：六角クランク

●入手：火炎放射器

U字型通路では六角クランクを使って通路を確保。トラップのある通路では調合ハーブで体力を回復してから火炎放射器を入手し、岩のトラップを起動したら奥へは行かずに岩によってできた通路へ進み、待ち伏せているハンターを走り抜けて回避し⑦地下倉庫へ。

⑦地下倉庫

ブラックタイガーはコルトパイソン3発で倒すことができる。部屋に入った直後に一発撃ち、あとは酸による攻撃を回避してから攻撃すればいい。クモの糸で封印されている扉は火炎放射器で突破。⑨休憩室へ。

⑨休憩室

●保管：四角クランク、コルトパイソン（2）

●取出：オオワシのメダル

置いてある救急用スプレーは体力が減っていれば使用する。⑧休憩室への通路へ。

⑧休憩室への通路→⑩クランク通路→⑪最後の書の部屋

●入手：最後の書（下）、動力室のカギ

●使用：六角クランク、火炎放射器

休憩室への通路では火炎放射器を壁に掛けて扉を開ける。クランク通路では岩のトラップを起動してから奥に移動して最後の書（下）を入手する。そのあと六角クランクを3回使用して最後の書の部屋に入り、動力室の鍵を取る。クランク通路から研究所へ。

■この段階での所持アイテム

ショットガン（7）、ショットガンの弾（28）、六角クランク、動力室の鍵、オオワシのメダル、オオカミのメダル

■この段階でのアイテムボックスの内容

コンバットナイフ、救急用スプレー×2、Sベレッタ（0）、四角クランク、MOディスク、ライター、兜の鍵

―研究所―

①噴水のある庭園→③研究所入り口

●使用：オオワシのメダル、オオカミのメダル

最後の書（下）を調べてオオカミのメダルに変える。メダルを使用して⑤準備室へ。

⑤準備室

●保管：六角クランク

●取出：MOディスク

ジルを救出しない場合はMOディスクは必要ない。⑥B2F階段ホールへ。

⑥B2F階段ホール→⑭実験室

●入手：MOディスク

階段ホールのゾンビ2体は扉を出た直後に右へ振り向き、間を抜けるように走り抜ければ回避できる。実験室へ行く途中のゾンビは避けにくいので、ショットガンでダメージを与えたスキに走り抜けるといい。実験室ではパスワードを入力し、ジルを助ける場合のみMOディスクを手に入れる。⑯へ。

⑯動力室への通路

●使用：動力室のカギ

ゾンビはショットガンでダメージを与えつつ回避。ジルを助ける場合のみ⑰手術室へ。助けない場合はとばしていい。

⑰手術室→⑮死体安置所

●使用：MOディスク

●入手：ショットガンの弾（7）、マグナム弾（6）、パスコード2

手術室に置いてあるショットガンの弾を拾う。トラップを起動させないようにして死体安置室に移動。MOディスクを使用してパスコード2を入手したら、寝ているゾンビをショットガンで倒してマグナム弾を取る。⑯動力室への通路へ。

⑯動力室への通路→⑲動力室通路A→⑳動力室通路B

●使用：MOディスク

●入手：パスコード3

動力室への通路にいるゾンビ2体はショットガンで倒す。通路Aから登場するキメラは基本的にすべて回避する。右方向に移動してエレベーターの配線を接続したら、キメラを最初にいた位置に戻すために一旦、動力室への通路まで戻り、再び入って今度は動力室通路Bまで走り抜ける。通路BではジルをW救出する場合のみMOディスクを使ってパスコード3を入手する。㉑動力室へ。

㉑動力室→⑲動力室通路A→⑯動力室への通路

●入手：バッテリー

動力室に入ったら右回りで移動し、バッテリーを拾ったらそのまま回り込んでエレベーターの動力を確保する。素早く行動すればキメラからダメージを受けることはない。通路Aのキメラは再び回避して動力室への通路まで戻る。⑱休憩所へ。

⑱休憩所

●入手：マグナム弾（6）

●取出：コルトパイソン（2）、救急用スプレー

タイラント戦に備えて回復アイテムを持っておく。㉒培養槽の部屋へ。

■この段階での所持アイテム

ショットガン（7）、ショットガンの弾（28）、コルトパイソン（6）、マグナム弾（8）、バッテリー、救急用スプレー

■この段階でのアイテムボックスの内容

コンバットナイフ、救急用スプレー、Sベレッタ（0）、四角クランク、ライター、兜の鍵、六角クランク

―タイラント戦―

㉒培養槽の部屋への通路→㉓培養槽の部屋

エレベーターを降りるとイベントが発生し、終了後にタイラントと対決。コルトパイソンを7発ほど当てれば倒すことができる。⑧中央回廊へ。

⑧中央回廊→⑦映像準備室

中央回廊で出現するキメラは走り抜けて回避。ジルを救出する場合は⑦映像準備室へ、救出しないならそのまま⑤準備室へ。

⑦映像準備室→⑪研究員個室B→⑨3重ロックの通路→⑬監禁室

●入手：MOディスク、パスコード1

●使用：パスコード1、パスコード2、パスコード3

映像準備室でMOディスクを入手したら研究員個室Bまで戻り、5体いるゾンビをショットガンで一気に倒してパスコード1を入手する。3重ロックの通路に戻ってパスコードを使用し、監禁室でジルを救出する。⑥B2F階段通路へ。

⑥B2F階段通路→⑤準備室

階段通路にいるゾンビはショットガンで倒す。準備室では回復アイテムを使用しているときのみ救急用スプレーを補充しておく。②ヘリポートへ。

②ヘリポート

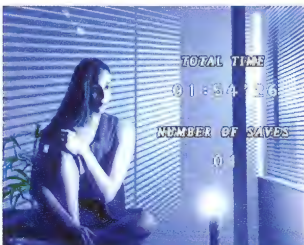
●使用：バッテリー、信号弾入手：信号弾

タイラント戦。コルトパイソン全弾とショットガンをヒットさせていればロケットランチャーがヘリから投下させるので、それを手にして攻撃すれば倒せる。

Time Attack Chart
ジルの短時間攻略チャート
for Jill Valentine

以下はジルを使用してゲームを短時間で攻略するためのチャートである。基本的に最良のエンディングを目指しているため"最短時間"でのクリアではないが、プレイヤーの任意でさらなる時間短縮も可能になるはずだ。開発者の最高タイムも2時間は切れていない。君は開発者を越えられるか？　なお、チャート中の項目については右の解説を参照のこと。

◆チャート中の項目について
入手……その地域で入手する必要のあるアイテム。
使用……"使う"コマンドなどで使用するアイテム。
保管……アイテムボックスに保管するアイテム。
取出……アイテムボックスから取り出すアイテム。
※以上に加え、武器・弾薬に関してはアイテム名の後に残弾数をカッコ付きで示してある。モンスターを倒すのに消費する弾数については、P150の表を参照してほしい。

無駄な戦闘は回避するのが基本。特にジルの場合は体力温存の必要もある。

短時間攻略にはアイテムを多く持てるジルのほうが、向いているかも知れない。

―洋館―

①玄関ホール→②大食堂→③休憩所のある廊下
●初期装備：スーパーベレッタ（15）、コンバットナイフ、救急用スプレー
大食堂は無視して廊下へ移動し、ゾンビと遭遇したら大食堂に戻ってバリーにゾンビを倒させる。ケネスの下にあるマガジンは取らない。①玄関ホールへ。

①玄関ホール→㉙玄関ホール2F→㉝テラス
●入手：グレネードガン（6）、鎧のカギ
玄関ホールの階段を上がりテラスへ。ゾンビとなったフォレストをSベレッタで倒し、グレネードガンと鎧の鍵を取る。㉙玄関ホール2Fへ。

㉙玄関ホール2F→㊷柱のある廊下
●入手：硫酸弾（6）
玄関ホールではバリーから硫酸弾をもらえる。柱のある廊下ではイベントが発生し、血清を取ることになる。㉞U字型廊下へ。

㉞U字型廊下→㉟甲冑の間
●入手：エンブレム
U字型廊下のゾンビは回避しつつ甲冑の間に入り、エンブレムを取る。㉞U字型廊下へ。

㉞U字型廊下→㉚大食堂2F回廊
廊下に出た直後のゾンビは再び回避。大食堂2F回廊のゾンビ3体は左側の一体目をSベレッタで倒すようにし、その前にいるゾンビは像を盾にしてコンバットナイフで倒す。背後から迫るゾンビは無視し、像を一階に落として素早く移動。㉛2F西階段へ。

㉛2F西階段→⑤F1西階段
2Fの階段に入った直後のゾンビはダメージを受けやすいので、グレネードガンで倒し、その先のゾンビ2体は回避。1Fに降りるとケルベロスが跳び込んでくるのでSベレッタで倒す。⑥西の物置へ。

⑥西の物置
●入手：血清
●保管：コンバットナイフ、救急用スプレー、グレネードガン（5）、硫酸弾（6）
●取出：ベレッタのマガジン（30）
イベントで使用する血清を取る。⑤1F西階段へ。

⑤1F西階段→⑦銃器室
●入手：ベレッタのマガジン（15）、ショットガンの弾（7）、コルトパイソン（6）
ケルベロスが2体跳び込んでくるが、走り抜けて部屋に逃げ込む。銃器室ではベレッタのマガジン、ショットガンの弾、コルトパイソンを取る。④F字型廊下へ。

④F字型廊下→⑧飼育係の部屋
●入手：ベレッタのマガジン（15）、ショットガンの弾（7）
④F字型廊下に入った直後にいる2体のゾンビはSベレッタで倒し、右手にある飼育係の部屋に入る。部屋のタンスから出てくるゾンビは一度距離を取ってからSベレッタで倒し、ベレッタのマガジン、ショットガンの弾を取る。③休憩場のある廊下へ。

③休憩場のある廊下→⑪バー
●入手：ベレッタのマガジン（30）、楽譜、ゴールドエンブレム
●使用：楽譜、エンブレム
最初に取らなかったケネスの近くに落ちているベレッタのマガジン×2を取る。バーでは楽譜とエンブレムを使い、ゴールドエンブレムを取る。②大食堂へ。

②大食堂→⑨虎の石像の部屋
●使用：ゴールドエンブレム、青い宝石
●入手：盾のカギ
大食堂でゴールドエンブレムを使って青い宝石を取ったら、虎の石像の部屋まで戻って青い宝石を使い盾の鍵を入手する。落ちているスタークレストは後回し。①玄関ホールへ。

①玄関ホール→㊷柱のある廊下
●使用：血清
●入手：ベレッタのマガジン（15）、通信機
玄関ホールまで戻ったら階段を上がり、柱のある廊下の血清を使うイベントをみたらベレッタのマガジンと通信機を取る。①玄関ホールへ。

①玄関ホール→⑬美術室
玄関ホールからから美術室へ進む時に、㉕洋間に通じている扉で鎧の鍵を使っておく（あとで捨てられるようにするため）。⑮L字型廊下へ。

⑮L字型廊下→⑱ボイラー置き場
●入手：調合ハーブ（G×G）、除草剤
L字型廊下のケルベロス2体は走り抜けて回避。ボイラー置き場のケルベロス2体はSベレッタで1体ずつ倒し、除草剤を取る前にグリーンハーブを2つ取って調合する（除草剤を先に取ってしまうとグリーンハーブが2つ持てなくなる）。戻る途中で出現する3体目のケルベロスは無視。㉑裏口への廊下へ。

㉑裏口への廊下→㉒1F東階段
廊下のゾンビ3体はSベレッタで倒し、階段のゾンビ2体は走り抜けて回避する。㉓東の物置へ

㉓東の物置
●入手：壊れたショットガン
●保管：コルトパイソン（7）、ショットガンの弾（14）
置いてある壊れたショットガンを拾い、⑳居間へ。

⑳居間
●入手：ショットガン（7）
●使用：壊れたショットガン
居間に3体いるゾンビは左奥のゾンビのみ倒し、ルートを確保してからショットガンを入手して、残るゾンビは無視する。㉒1F東階段へ。

㉒1F東階段→㊲2F東階段
階段に出てくるゾンビはすべて回避する。㊳鹿の剥製の部屋へ。

㊳鹿の剥製の部屋→㊵研究員の個室
●使用：鎧のカギ
●入手：ムーンクレスト1
剥製の部屋への扉を開けた時点で鎧の鍵を捨てることができる。研究員の個室ででムーンクレストを入手したら㊲2F東階段へ。

㊲2F東階段→㉞U字型廊下
東階段のゾンビは再び走り抜けて回避し、廊下にいる左右のゾンビは左側のゾンビをSベレッタで倒して通路を確保する。3体目のゾンビは回避して㊸へ。

㊸屋根裏部屋前の踊り場→㊺屋根裏部屋
●使用：盾のカギ
●入手：ショットガンの弾（7）、ムーンクレスト2
踊り場の2体いるゾンビはショットガンで2体同時に倒す。屋根裏部屋のヨーンは頭を狙えばショットガン5〜6発で倒せる。戦闘中に体力を減らされたら調合ハーブを使って回復し、手に入れたムーンクレストは組み合わせてひとつにする。㊸屋根裏部屋の踊り場へ。

㊸屋根裏部屋の踊り場
イベントで⑥西の物置へ強制移動。

⑥西の物置
●保管：ショットガン（7）
●取出：除草剤
調合ハーブ（G×G）を使っていなければBOXに保管しておく。⑤1F西階段へ。

⑤1F西階段→④F字型廊下→⑩温室
●使用：除草剤
●入手：サンクレスト、調合ハーブ×2（G×R）
西階段のケルベロス2体は走り抜けて回避し、F字型廊下の途中にいるゾンビはSベレッタで倒す。温室では除草剤を使ってサンクレストを取り、グリーンハーブとレッドハーブを2つずつ取り調合する。②大食堂へ。

②大食堂→⑮L字型廊下→㉔絵画室
●入手：スタークレスト、ウインドクレスト
大食堂で取り残したスタークレストは忘れずに取り、L字型廊下のケルベロス2体は走り抜けて回避。絵画室ではウインドクレストを取り、㉗納屋への通路へ。

㉗納屋への通路→㉘納屋
●使用：スタークレスト、ウインドクレスト、ムーンクレスト、サンクレスト
●入手：四角クランク
通路のケルベロス2体は走り抜けて回避し、4つのクレストを素早くはめて扉を開く。納屋では階段を動かして四角クランクを取る。中庭へ。

■この段階での所持アイテム
Sベレッタ（15）、ベレッタのマガジン（45）、調合ハーブ×2（G×R）、四角クランク

■この段階でのアイテムボックスの内容
コンバットナイフ、救急用スプレー×1、ショットガン（7）、ショットガンの弾（14）、グレネードガン（5）、硫酸弾（6）

―中庭―

①花壇のある庭園→②水門への道→④滝のある庭園
●入手：調合ハーブ×2（G×R）
●使用：四角クランク
花壇のある庭園にいるケルベロス3体は扉から出た直後の位置からSベレッタで攻撃して倒し、置いてあるグリーンハーブとレッドハーブを2つずつ取り調合する。水門への道で四角クランクを使い、滝のある庭園にいるケルベロス3体はエレベーターで降りた直後の位置からSベレッタで攻撃して倒す。⑤寄宿舎への道のケルベロス3体は相手にせず回避する。寄宿舎へ。

―寄宿舎―

①入り口廊下→③001号室
●入手：ショットガンの弾（7）
入り口廊下から001号室へ向かう。001号室にいるゾンビ2体はSベレッタで倒し、ショットガンの弾を取ったら②休憩室へ。

②休憩室
●入手：救急用スプレー、グレネード弾（6）
●保管：調合ハーブ×3（G×R）、四角クランク、グレネード弾（6）、救急用スプレー
●取出：ショットガン（7）、ショットガンの弾（14）、グレネードガン（5）
置いてある救急用スプレーとグレネード弾は取ったらすぐに保管する。⑤娯楽室とバーへ。

⑤娯楽室とバー
●入手：白紙の本
ウェブスピナーは無視して白紙の本を取り、すぐに⑦蜂の巣ホールへ。

⑦蜂の巣ホール
●入手：002号室の鍵
002号室の鍵を取ったらワスプは走り抜けて回避。⑧002号室へ。

⑧002号室→⑨002号室浴室
●使用：002号室の鍵
●入手：003号室の鍵
002号室の浴室にいるゾンビ2体は右側のゾンビは攻撃を仕掛けてこないので、左側のゾンビから順にSベレッタで始末して、003号室の鍵を手に入れる。⑫003号室へ。

⑫003号室
●使用：003号室の鍵
●入手：火炎弾
ゾンビをSベレッタで倒し、落ちている火炎弾を拾う。⑬大広間へ。

⑬大広間
●使用：白紙の本
●入手：制御室の鍵
大広間のプラント42にはグレネードガンを使う。⑤発全弾を撃ち込み、火炎弾を詰めてさらに1発当てればバリーが助けに来てくれる。制御室の鍵を拾って⑧002号室へ。

⑧002号室
●入手：ショットガンの弾（7）
002号室まで戻り机からショットガンの弾を手に入れて地下へ降りる。⑭地下通路へ。

⑭地下通路→⑮大水槽
●使用：制御室の鍵
地下通路では箱を移動させて通路を作り大水槽へ移動。大水槽ではネプチューンと闘わないように右回りで移動し、⑯制御室へ。

⑯制御室→⑰武器庫
●入手：ベレッタのマガジン（30）、ショットガンの弾（14）、兜の鍵
制御室ではレバーを引いてボタンを押し、武器庫ではベレッタのマガジン×2とショットガンの弾×2、兜の鍵を手に入れる。⑥中央廊下へ。

⑥中央廊下
中央廊下でイベント発生。ウェブスピナーは無視して②休憩室へ。

②休憩室
●保管：Sベレッタ（15）、ベレッタのマガジン（35）、グレネードガン（炎5）
●取出：コルトパイソン（6）
調合ハーブ（G×R）を使っていたら取り出しておく。館2回目へ

■この段階での所持アイテム
ショットガン（7）、ショットガンの弾（42）、コルトパイソン（6）、兜のカギ、調合ハーブ（G×R）

■この段階でのアイテムボックスの内容
コンバットナイフ、救急用スプレー×2、調合ハーブ×2（G×R）、Sベレッタ（15）、ベレッタのマガジン（35）、グレネードガン（炎5）、グレネード弾（6）、硫酸弾（6）

―洋館2回目―

㉘納屋→㉑裏口への廊下
一気に屋敷まで戻る。花壇のある庭園にいるケルベロス2体は無視して、一気に屋敷まで戻る。廊下で出現するハンターはコルトパイソンで倒す。これ以降、ハンターはコルトパイソンで倒すのだが、一撃で倒せなかった場合は弾丸を節約するためにショットガンでとどめを刺すようにする。㊻書斎へ。

㊻書斎
●入手：マグナム弾（6）、MOディスク
蛍光灯を点けてからマグナム弾、クリスを救出するならMOディスクも入手する。㉒1F東階段へ。

㉒1F東階段
ハンター2体はコルトパイソンとショットガンで倒す。㉓東の物置へ。

㉓東の物置
●入手：ショットガンの弾（7）、硫酸弾（6）、救急用スプレー
●保管：硫酸弾（6）、救急用スプレー、MOディスク
落ちているアイテムはすべて拾う。㊲2F東階段へ。

㊲2F東階段→㊶レッスン場準備室

●入手：パスナンバー

東階段を上がった直後にいるハンターはパイソンで倒し、奥にいるハンターは放っておく。レッスン場にいるヨーンはショットガンで倒し、地下へ降りるイベントをこなす。バリーがロープを落としてしまい、新しいロープを取りにいったときは墓場を調べても地下に降りず、バリーが帰ってくるまで待つこと。その後、バリーが教えてくれるパスナンバーは使用しなくてもクリアは可能だが、帰れるようにロープを垂らしてもらう必要があるのだ。㊼地下通路Aへ。

㊼地下通路A

●入手：ショットガンの弾（7）

ここはハンターが3体いるので慎重に行動する。1体目はハシゴから降りた直後にコルトパイソンを1発撃ち、ショットガンで追撃。2体目と3体目は攻撃の当たる距離にくるまで待ってからコルトパイソンで倒し、通路の奥にあるショットガンの弾を入手して㊽地下通路Bへ。

㊽地下通路B→㊾厨房→㊿物置

●入手：グレネード弾（12）

通路Bの死体をあさっているゾンビ2体はそのまま無視して通過し、厨房では寝ているゾンビを倒してエレベーターに乗る。エレベーターから出た直後のハンター2体はコルトパイソンで倒し、物置ではグレネード弾×2を取る。53図書室Aへ。

53図書室A→54展望室

●入手：マグナム弾（6）、バッテリー

部屋に入ったら右方向に移動し、机からマグナム弾を取り出して右奥にいるゾンビをショットガンで倒し、展望室へ。展望室ではバッテリーのみ拾い、すぐ部屋を出る。55図書室Bへ。

55図書室B

●入手：最後の書（上）

展望室から出て直進するとゾンビを2体相手にすることになるので、遠回りをして図書室Bへ向かいゾンビを1体倒し、図書室Bでは石像を動かして最後の書（上）を手に入れたらすぐに調べてオオワシのメダルに変えておく。東の物置まで戻ることになるが、敵と闘わないために今まで通ってきた道を戻る。㉓東の物置へ。

㉓東の物置

●保管：オオワシのメダル、兜のカギ、グレネード弾（12）

●取出：グレネードガン（炎5）、四角クランク

ここでアイテム整理を行なう。調合ハーブを使用していたら補充しておく。㉘納屋を抜けて中庭地下へ。納屋への通路にいるハンターは左端を走り抜ければ回避できる。

■この段階での所持アイテム

ショットガン（7）、ショットガンの弾（32）、コルトパイソン（6）、マグナム弾（3）、グレネードガン（炎5）、四角クランク、バッテリー、調合ハーブ（G×R）

■この段階でのアイテムボックスの中身

コンバットナイフ、救急用スプレー×3、調合ハーブ×1（G×R）、グレネード弾（18）、硫酸弾（12）、Sベレッタ（15）、ベレッタのマガジン（35）、オオワシのメダル、MOディスク、兜のカギ

ー中庭地下ー

①U字型通路

U字型通路にいるケルベロス2体はショットガンで倒しておく。④行き止まり通路へ。

④行き止まり通路→②T字型通路→④行き止まり通路

●使用：バッテリー、四角クランク

行き止まり通路でバッテリーを使ってエレベーターに乗り、T字型通路では四角クランクを使って水門を閉じる。その後、登ってきたエレベーターで行き止まり通路へ戻り、②T字型通路へ。

②T字型通路

T字型通路に移動するとバリーと出会い、イベントが発生。選択肢をせまられるが、ここでは1.一緒に行く、2.ジルが先に行く、を選択して④行き止まり通路へ。

④行き止まり通路→②T字型通路

●入手：六角クランク

行き止まり通路でエンリコから六角クランクを入手、T字型通路まで戻る。途中に出るハンター2体はコルトパイソンで倒す。①U字型通路へ。

①U字型通路→⑤トラップのある通路

●使用：六角クランク

●入手：火炎弾（6）

U字型通路で六角クランクを使って通路を確保。トラップのある通路では岩のトラップを起動し、後から出てくるハンター2体をコルトパイソンで倒して奥にある火炎弾を取る。⑦地下通路へ。

⑦地下倉庫

ブラックタイガーは火炎弾を2発当てれば倒せる。扉にかかったクモの糸も火炎弾を2発撃てば取り払うことができる。⑨休憩室へ。

⑨休憩室

●保管：四角クランク、グレネードガン（炎6）、火炎弾（1）

●取出：オオワシのメダル

休憩室に置いてある救急用スプレーは調合ハーブを使っていなければ取る必要はない。⑩クランク通路へ。

⑩クランク通路→⑪最後の書の部屋

●入手：最後の書（下）、動力室のカギ

●使用：六角クランク

クランク通路は岩のトラップを起動してから奥に移動して最後の書（下）を入手し、六角クランクを使用して最後の書の部屋に入り、動力室のカギを取る。研究所へ。

■この段階での所持アイテム

ショットガン（7）、ショットガンの弾（27）、コルトパイソン（5）、六角クランク、動力室のカギ、オオワシのメダル、オオカミのメダル、調合ハーブ（G×R）

■この段階でのアイテムボックスの内容

コンバットナイフ、救急用スプレー×3、調合ハーブ×1（G×R）、グレネード弾（18）、硫酸弾（12）、Sベレッタ（15）、ベレッタのマガジン（35）、グレネードガン（炎6 6）、火炎弾（1）、四角クランク、MOディスク、兜のカギ

ー研究所ー

①噴水のある庭園→③研究室入り口
●使用：オオワシのメダル、オオカミのメダル
最後の書(下)を調べてオオカミのメダルに変え、使用して⑤準備室へ。

⑤準備室
●保管：六角クランク
●取出：MOディスク
クリスを救出しない場合はMOディスクを取り出さない。⑥BF2階段ホールへ。

⑥BF2階段ホール→⑭実験室
●入手：MOディスク
階段ホールのゾンビ2体は扉を出た直後に右へ振り向き、間を抜けるように走れば回避できる。実験室に行く途中のゾンビは避けにくいので、ショットガンでダメージを与えたスキに走り抜けるようにすればいい。⑭実験室でパスワードを入力し、クリスを助ける場合のみMOディスクを手に入れる。⑧中央回廊へ。

⑧中央回廊→⑯動力室への通路
●使用：動力室のカギ
ゾンビはショットガンでダメージを与えつつ回避。クリスを助ける場合のみ⑰手術室へ、助けない場合はとばして⑲動力室通路Aへ。

⑰手術室→⑮死体安置室
●使用：MOディスク
入手：ショットガンの弾（7）、マグナム弾（6）、パスコード2
手術室に置いてあるショットガンの弾を拾い、トラップを起動させないようにして死体安置所に移動。MOディスクを使用してパスコード2を入手し、寝ているゾンビをショットガンで倒してマグナム弾を取る。⑯動力室への通路へ。

⑯動力室への通路→⑲動力室通路A→⑳動力室通路B
●使用：MOディスク
●入手：パスコード3
動力室への通路にいるゾンビ2体はショットガンで倒す。通路Aから登場するキメラは基本的すべて回避する。まず、右方向に移動してエレベーターの配線を接続したら、キメラが最初にいた位置に戻すために一旦、動力室への通路まで戻り、再び入って、今度は通路Bまで走り抜ける。通路Bではクリスを助ける場合のみMOディスクを使ってパスコード3を入手する。㉑動力室へ。

㉑動力室→⑲動力室通路A
●入手：バッテリー
動力室に入ったら右回りで移動し、バッテリーを拾ったらそのまま回り込んでエレベーターの動力を確保する。素早く行動すればキメラからダメージを受けることはない。通路Aのキメラは再び回避して、⑱休憩所へ。

⑱休憩所
●保管：ショットガン（7）、ショットガンの弾（28）、コルトパイソン（6）マグナム弾（5）取出：グレネードガン（炎6）、グレネード弾（18）、硫酸弾（12）
タイラント戦に備えて回復アイテムを多めに持っていく。⑯動力室への通路へ。

■この段階での所持アイテム
グレネードガン（炎6）、グレネード弾（18）、硫酸弾（12）、バッテリー、調合ハーブ×2（G×R）、救急用スプレー

■この段階でのアイテムボックスの内容
コンバットナイフ、救急用スプレー×2、Sベレッタ（15）、ベレッタのマガジン（35）、火炎弾（1）、ショットガン（7）、ショットガンの弾（28）、コルトパイソン（6）、マグナム弾（5）、四角クランク、六角クランク、兜のカギ

ータイラント戦ー

⑯動力室への通路→㉓培養槽の部屋
エレベーターを降りるとイベントが発生し、終了後にタイラントと対決。火炎弾を6発当て、さらに硫酸弾を2発当てれば倒すことができる。⑧中央回廊へ。

⑧中央回廊→⑦映像準備室
中央回廊で出現するキメラは走り抜けて回避。クリスを救出する場合は⑦映像準備室へ、救出しないなら⑤準備室へ。

⑦映像準備室→⑪研究員個室B→⑨3重ロックの部屋→⑬監禁室
●入手：MOディスク、パスコード1
●使用：パスコード1、パスコード2、パスコード3
映像準備室でMOディスクを取ったら研究員個室Bまで戻り、5体いるゾンビを硫酸弾で倒してパスコード1を入手する。3重ロックの部屋に戻ってパスコードを使用し、監禁室でクリスを救出する。⑥B2F階段ホールへ。

⑥B2F階段ホール→⑤準備室
階段ホールにいるゾンビはグレネード弾で倒してかまわない。準備室では回復アイテムを使用した時のみ救急用スプレーを補充しておく。②ヘリポートへ。

②ヘリポート
●使用：バッテリー、信号弾
●入手：信号弾

タイラント戦。グレネード弾をヒットさせていればロケットランチャーがヘリから投下させるので、それを手にして攻撃すれば倒せる。

B.O.W data
敵攻撃データテキスト
for Chris Redfield

以下の表は『アレンジモード』登場するモンスターのデータである。モンスターのＨＰや攻撃力、武器別による、倒すための平均攻撃回数を紹介している。『アレンジのEASY』のデーターは掲載していないが、『EASY』の場合では、敵の能力値が掲載しているデータよりやや下がるように調整されている。

◆攻撃パターン一覧の項目について
攻撃方法……モンスターが取りうる行動。複数のパターンがあるが、どれが選択されるかはランダム。
ダメージ……一度の攻撃で、モンスターから受けるダメージの回数を示している。即死と記されている場合はある条件下で攻撃を受けた場合、即死となる。表中緑色で表記された攻撃はHPが1のときに受けても0にならない（死亡しない）ことを示す。

◆器別ダメージ一覧の略号の意味
Kf ・・・・・・コンバットナイフ
Br ・・・・・・ベレッタ
SG ・・・・・・ショットガン
CP ・・・・・・コルトパイソン
GG ・・・・・・グレネード（通常弾）
GF ・・・・・・グレネード（火炎弾）
GA ・・・・・・グレネード（硫酸弾）
RR ・・・・・・ロケットランチャー
FT ・・・・・・火炎放射器

◆武器別ダメージ一覧表の表記について
"／"記号………クリスとジルでダメージに差がある場合にこの記号で区切ってある。左がクリス、右がジルを示す。
"ー"記号………その武器では攻撃不可能である（攻撃がヒットしない、または武器を所持した状態で遭遇しない）ことを示す。
赤色の文字……急所（頭部または胴体）にヒットした場合に敵を即死させることが可能な攻撃であることを示す。なお、Sベレッタによるクリティカルダメージはランダム要素が強いため除外してある。

■ ゾンビ　出現場所：洋館、寄宿舎、研究所

攻撃方法	ダメージ	備考
首筋に噛みつく	6回	ボタン連打で回数を減らせる
消火液を吐く	1回	ー

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
3～13	3～12／2～9	1～2	1	1	1～2	1～2	1	ー

■ 這いずりゾンビ　出現場所：洋館、寄宿舎、研究所

攻撃方法	ダメージ	備考
足に噛みつく	6回	ボタン連打で回数を減らせる
立ち上がる	ー	行動が通常のゾンビと同じになる

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
3～13	3～12／2～9	1～2	1	1	1～2	1～2	1	ー

■ ハイパーゾンビ　出現場所：洋館、寄宿舎、研究所

攻撃方法	ダメージ	備考
首筋に噛みつく	6回	ボタン連打で回数を減らせる。
消火液を吐く	1回	ー

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
3～13	3～12／2～9	1～2	1	1	1～2	1～2	1	ー

■ ケルベロス　出現場所：洋館、中庭

攻撃方法	ダメージ	備考
ジャンプ攻撃	1回	—
喉を喰い破る	即死	キャラクターのHPが12以下の場合のみ。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
2~5	3~7/3~5	2~4	1~3	1	1~2	1~2	1	—

■ クロー　出現場所：洋館

攻撃方法	ダメージ	備考
つっつく	5回	1発目のみ6ダメージ。ボタン連打で回数を減らせる。
待機	—	攻撃を受けると戦闘状態になる。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
1~2	2~3	1~2	1~2	1	1	1	1	—

■ アダー　出現場所：中庭、中庭地下

攻撃方法	ダメージ	備考
噛みつく	1回	4分の1の確率で毒状態に。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
1~3	1~3	1~2	1~2	1	1	1	1	—

■ ワスプ　出現場所：寄宿舎

攻撃方法	ダメージ	備考
顔にとりつく	1回	2分の1の確率で毒状態に。ボタン連打で振り払える。
体を刺す	1回	—

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
1~4	1~3	1~2	1	1	1	1	1	—

■ ウェブスピナー　出現場所：洋館、寄宿舎

攻撃方法	ダメージ	備考
毒を吐く	1回	4分の1の確率で毒状態に。
体当たり	1回	—

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
9~12	6~8	4~5	3	1~2	1	1~2	1	—

■ ブラックタイガー　出現場所：中庭地下

攻撃方法	ダメージ	備考
3方向に毒を吐く	1回	4分の1の確率で毒状態に。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
21	18	12	3	1~2	5	2	5	— 11

■ ベビースパイダー　出現場所：洋館、寄宿舎、中庭地下

攻撃方法	ダメージ	備考
ジャンプ攻撃	1回	ダッシュで踏みつぶすときにはダメージを受けない。

■ ネプチューン　出現場所：寄宿舎

攻撃方法	ダメージ	備考
足に噛みつく	4回	ボタン連打で回数を減らせる。
頭から飲み込む	即死	キャラクターのHPが25以下のとき。
反転する	—	なにか攻撃を受けたときの行動。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
1	1	1	1	1	1	1	1	—

■ ハンター　出現場所：洋館

攻撃方法	ダメージ	備考
引っ掻き攻撃	1回	—
ジャンプ攻撃	1回	—
首取り	即死	キャラクターのHP半分以下で、ハンターのHP79以下のとき。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
5~7	6~8	4~5	1~2	2~3	2~3	1~2	1	4~6

■ キメラ　出現場所：研究所

攻撃方法	ダメージ	備考
引き裂く	1回	—
背中に飛びつく	1回	—
天井から攻撃	1回	—
体当たり	1回	キメラが地上にいるときのみの攻撃法。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
9~12	7~11	5~7	2~3	2~3	1~2	2~3	1	—

■ ヨーン　出現場所：洋館

攻撃方法	ダメージ	備考
噛みつき	1回	屋根裏部屋での戦闘に限り毒状態に。
頭から飲み込む	即死	キャラクターのHPが25以下の場合。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
17/21	14/17	17/21	5/6	5/6	5/6	3/3	1	—

※1　P153の注釈参照。

■ モンスタープラント　出現場所：洋館

攻撃方法	ダメージ	備考
ひっぱたく	1回	—
首に巻きつく	4~12	ボタン連打でダメージ軽減。

■ プラント42

出現場所：寄宿舎

攻撃方法	ダメージ	備考
振り飛ばす	1回	―
突く	1回	―
持ち上げる	1回	キャラクターのHPが20以下だと引きちぎられる。
酸の樹液	1回	天井からキャラクターを狙って落ちてくる。
首に巻きつく	1回	廊下から生えた触手の攻撃。ボタン連打でダメージ軽減。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
23	36	18	18	9	3	9	1	―

※2　下の注釈参照

■ 寄宿舎廊下の触手

出現場所：寄宿舎

攻撃方法	ダメージ	備考
首筋に噛みつく	1回	ボタン連打でダメージを軽減できる。

■ タイラント

出現場所：研究所

攻撃方法	ダメージ	備考
爪攻撃	1回	―
突き刺す	1回	キャラクターのHP16以下のときは即死。
3段攻撃	3回	爪、爪、突き刺すの3段攻撃。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
23	15	12	8	7	7	7	1	―

■ タイラントスーパータイラント

出現場所：研究所

攻撃方法	ダメージ	備考
爪攻撃	1回	ヒットすると吹き飛ばされる。
突き刺す	1回	キャラクターのHP16以下のときは即死。
3段攻撃	3回	爪、爪、突き刺すの3段攻撃。
振り向き攻撃	1回	ヒットすると吹き飛ばされる。
ダッシュ攻撃	1回	―
ダッシュ爪攻撃	1回	ヒットすると吹き飛ばされる。

Kf	Br	SG	CP	GG	GF	GA	RR	FT
21	14	11	6	6	6	6	1	―

※3　下の注釈参照。

※1　表中の数値は頭部を攻撃したときのものである。ヨーンは目標が巨大なため、ショットガンなどの攻撃が首や尾にも当たるため、表中の数値より少ない攻撃回数で倒せる場合もある。また、ヨーンに限り左側は1回目、右側は2回目の数値になっている。

※2　プラント42をベレッタ、ショットガン、パイソンなどの遠距離攻撃した場合は、2分の1の確率で外れてしまう。そのため、表中の数値より攻撃回数が多くなってしまう場合もある。なおプラント42への攻撃回数は、HPとダメージ値の計算上に基づくものである。

※3　スーパータイラントはHPが400になるまではRR以外の攻撃も受けつけるが400以下からはRRでのみ攻撃が可能。

Item index

アイテム一覧表～アレンジモード専用～

ここでは『バイオハザード ディレクターズカット』に登場するすべてのアイテムを分類し、一覧表にしてある。名称、入手場所、解説のほか、事件報告書での初出ページも記載している。(弾丸、薬などの消耗品に関してはページ数記載はなし)。索引代わりに使用してもらいたい。そのほかの記号の見方については以下の解説を参照のこと。

■分類欄の記号説明■
使……"使う"コマンドで使用するもの
装……"装備"コマンドで使用するもの
合……"組み合せ"または"調合"して使用するもの
調……"調べる"コマンドで使用するもの
自……状況に応じて自動的に使用されるもの
他……上記以外の特殊な系統なもの
※……アイテム所有制限個数に影響がでないもの

■分類記号の色について■
黒：何回使用してもなくならない永久アイテム
緑：複数回使用するとなくなるもの
赤：1回使用するとなくなる、または数が減るアイテム

初出	名称	分類	入手場所
【武器】 装備して戦闘に使用する武器類。キャラクターによって威力などは異なる。			
P62	コンバットナイフ	装	初期装備、中庭地下・地下倉庫
			ジル・クリス両者の初期装備。中庭地下ではキーアイテムとして使用する。
P62	ベレッタ	装	ジ:初期装備　ク:洋館・玄関ホール
			ジルの初期装備。クリスはゾンビ遭遇のイベント後に玄関ホールで拾うことになる。
P74	ショットガン	装	洋館・居間
			居間の壁にかかっている。入手には壊れたショットガンが必要。
P64	グレネードガン	装	ジ:洋館・テラス　ク:入手不可
			ジルのみが入手可能な武器。洋館のテラスに行けば拾うことができる。
P66	コルトパイソン	装	銃器室
			銃器室の棚に置かれている。ハンター戦で頼りになる強力な武器。
P111	火炎放射器	装・使	ジ:入手不可　ク:中庭地下
			クリスのみが入手可能な武器。キーアイテムとなるため中庭地下でしか使用できない。
P129	ロケットランチャー	装	研究所・ヘリポート、初期装備※
			ヘリポートでのタイラント戦で使用。3時間以内にクリアすると初期装備可能になる。
【弾丸】 武器とセットで使用する弾丸。弾丸同士を組み合わせてまとめることができる			
—	ベレッタのマガジン	合	洋館、寄宿舎、研究所
			ベレッタに装填して使用する。ひとつのマガジンに15発の弾が入っている
—	ショットガンの弾	合	洋館、寄宿舎、中庭地下、研究所
			ショットガンに装填して使用する。1パックにつき7発の弾が入っている。
—	グレネード弾	合	ジ:洋館、寄宿舎、中庭地下　ク:入手不可
			グレネードガン用の通常弾。ひとつのカートリッジに6発の弾が入っている。
—	硫酸弾	合	ジ:洋館　ク:入手不可
			弾頭に硫酸を仕込んだグレネードガン用の弾。1カートリッジに6発の弾が入っている。
—	火炎弾	合	ジ:寄宿舎、中庭地下、研究所　ク:入手不可
			着弾すると燃え上がるグレネードガン用の弾。1カートリッジに6発の弾が入っている。
—	マグナム弾	合	ジ:洋館、研究所　ク:洋館、中庭地下、研究所
			コルトパイソンに装填して使用する。1カートリッジに6発の弾が入っている。
【キーアイテム】 特定の場所に行くための鍵の役目を果たすアイテム類。			
P62	キーピック	自※	ジ:洋館・玄関ホール　ク:入手不可
			ジルのみが入手できる鍵開けセット。机の鍵と剣の鍵の代わりを果たす。
P65	机のカギ(小さなカギ)	使	ジ:入手不可　ク:洋館、寄宿舎
			机の引き出しを開けることができる鍵。計6個入手することができる。

初出	名称	分類	入手場所	説明
P76	剣のカギ(洋館のカギ)	自	ジ:入手不可　ク:館・2F食堂	本書P 60、61 において　色で示された扉を開く鍵。ジルはキーピックで代用可。
P64	鎧のカギ(洋館のカギ)	自	洋館・テラス	本書P60、61において　色で示された扉を開く鍵。フォレストのそばに落ちている。
P76	盾のカギ(洋館のカギ)	自	洋館・虎の石像の部屋	本書P 60、61において　色で示された扉を開く鍵。入手には赤い宝石が必要。
P91	兜のカギ(洋館のカギ)	自	寄宿舎・武器庫	本書P96、97 において　色で示された扉を開く鍵。地下の武器庫の棚の上に置いてある。
P87	白紙の本(赤い本)	使	寄宿舎・娯楽室とバー	寄宿舎の大広間への隠し扉を開く鍵となる。003号室の本棚で使う。
P90	制御室のカギ	自	寄宿舎・大広間	寄宿舎地下の制御室へ入るための鍵。プラント42を倒して入手する。
P88	2号室のカギ(寄宿舎のカギ)	自	寄宿舎・蜂の巣のあるホール	寄宿舎002号室に入るための鍵。蜂の巣の下の、机の上に置いてある。
P89	3号室のカギ(寄宿舎のカギ)	自	寄宿舎・002号室浴室	寄宿舎003号室へ入るための鍵。洗面台の上に置いてある。
P102	オオワシのメダル	使	—	研究室に入るための鍵となるメダル。最後の書(上)を調べることで入手できる。
P114	オオカミのメダル	使	—	研究室に入るための鍵となるメダル。最後の書(下)を調べることで入手できる。
P114	動力室のカギ(研究所のカギ)	自	中庭地下・最後の書の部屋	研究所の動力室エリアに入るための鍵。中庭地下の隠された部屋で入手できる。
P126	マスターキー(研究所のカギ)	自	研究所・培養槽の部屋	研究所で培養槽の部屋から脱出するのに必要。シナリオによっては登場しない。
P75	スタークレスト	使	洋館・大食堂	館の納屋に入るための鍵となる紋章。大食堂2階ホールの石像を1階に落として入手する。
P73	ウインドクレスト	使	洋館・絵画室	洋館の納屋に入るための鍵となる紋章。絵画室のパズルを解いて入手する。
P77	サンクレスト	使	洋館・温室	洋館の納屋に入るための鍵となる紋章。モンスタープラントを倒して入手する。
P69	ムーンクレスト①	合	洋館・研究員の個室	洋館の納屋に入るための鍵となる紋章の片割れ。ムーンクレスト②と組み合わせてひとつにする。
P77	ムーンクレスト②	合	洋館・屋根裏部屋	洋館の納屋に入るための鍵となる紋章の片割れ。ムーンクレスト①と組み合わせてひとつにする。
P78	四角クランク(クランク)	使	洋館・納屋	中庭の水路を通るときに使用する。納屋で踏台を棚の前に移動させて入手する。
P112	六角クランク(クランク)	使	中庭地下・行き止まりの通路	中庭地下の通路を通るときに使用する。また、動力室のカギを入手するときにも必要となる。
P101	バッテリー	使	洋館・展望室、研究所・動力室	中庭のエレベーターを作動させるのに必要。研究所を脱出するときにも使用する。

【回復薬】 体力を回復させたり、毒を消すために使用する薬品類。

初出	名称	分類	入手場所	説明
—	救急スプレー	使	初期装備、洋館、寄宿舎、中庭地下	体力を完全に回復させるための薬。初期装備のほかにも、各所で入手可能。
—	グリーンハーブ	使・合	洋館、中庭、寄宿舎、研究所	使用すると体力を多少回復させられる薬草。詳しい使用法についてはP を参照。
—	レッドハーブ	使・合	洋館、中庭、研究所	ほかの薬草の効果を倍加させる効果がある薬草。詳しい使用法についてはPを参照。
—	ブルーハーブ	使・合	洋館、中庭、寄宿舎、中庭地下、研究所	使用すると解毒作用がある薬草。詳しい使用法についてはP を参照。

初出	名称	分類	入手場所

【その他】 ゲーム中のさまざまな役に立つアイテム類。その種類は豊富である。

初出	名称	分類	入手場所 / 説明
P63他	インクリボン	自	洋館、寄宿舎、中庭地下、研究所
			タイプライターでSAVE可能になるアイテム。1個で3回まで記録できる。
P67	エンブレム	使	洋館・甲冑展示室
			ゴールドエンブレムを入手するために必要となる。甲冑展示室のパズルを解いて入手する。
P75	ゴールドエンブレム	使	洋館・バーの隠し部屋
			バーの隠された部屋に置かれている。エンブレムと入れ替えることで入手できる。
P74	楽譜	使	洋館・バー
			ピアノの前で使うことで隠し部屋発見の鍵となるが、ジルとクリスでイベントが変化する。
P75	青い宝石	使	洋館・大食堂
			大食堂でゴールドエンブレムを使って入手する。虎の石像の部屋で使用する。
P105	赤い宝石	使	洋館・剥製部屋
			剥製部屋のパズルを解くと入手できる。虎の石像の部屋で使用する。
P69	壊れたショットガン	使	洋館・東の物置
			館の居間で壁にかかったショットガンと交換し、吊り天井の罠を回避するのに使用する。
P72	除草剤	使	洋館・ボイラー置き場
			洋館の温室でモンスタープラントを退治してサンクレストを入手するために必要となる。
P69	ライター	使	洋館・寝室
			館のレッスン場準備室で地図を入手する時と、食堂の奥の部屋を調べる時に使用する。
P70	血清	自	洋館・西の物置
			ヨーンの毒を治療可能な血清。クリスの場合、最後まで使用しない場合もある。
P70	通信機	他※	ジ:洋館　ク:洋館、寄宿舎
			ブラッドからの無線を受信できるが送信は不可。入手パターンには何種類かある。
P88	空ビン	自	寄宿舎・薬品室
			プラント42を弱らせるV-JOLTの調合に必須。計4個入手可能だが3個あれば充分である。
P88	水	使・合	寄宿舎・薬品室
			空ビンを持って薬品室の水道を調べると入手できる。V-JOLT調合の材料となる。
P88	UMB No.2	使・合	寄宿舎・薬品室
			V-JOLTの材料。水と調合するとNP003を作ることができる。
P88	NP003	使・合	―(調合して作成)
			V-JOLTの材料。UMB No.4と調合してUMB No.7を作ることができる。
P88	UMB No.4	使・合	―(調合して作成)
			V-JOLTの材料。UMB No.2と調合しYellow-6を、NP003と調合してUMBNo.7を作成可能。
P88	Yellow-6	使・合	―(調合して作成)
			V-JOLTの材料。UMB No.7と調合することでUMB No.13を作ることができる。
P88	UNB No.7	使・合	―(調合して作成)
			V-JOLTの材料。Yellow-6と調合することでUMB No.13を作ることができる。
P88	UMB No.13	使・合	―(調合して作成)
			V-JOLTの材料。UMB No.7と調合することでV-JOLTを作ることができる。
P88	V-JOLT	使・合	―(調合して作成)
			プラント42を弱らせることができる薬品。ただし、これがなくても倒すことは可能。
P102	最後の書(上)	調	洋館・図書室B
			"調べる"コマンドを使うことで、中に隠されたオオワシのメダルを入手できる。
P114	最後の書(下)	調	中庭地下・クランク通路
			"調べる"コマンドを使うことで、中に隠されたオオカミのメダルを入手できる。
P101	MOディスク1	自	洋館・図書室B
			これを持って研究所の端末を調べると、パスコードを入手できる光学磁気ディスク。
P121	MOディスク2	自	研究所・映像準備室
			役割はMOディスク1と同様。柱の裏に隠された棚を発見して入手する。

初出	名称	分類	入手場所
P122	MOディスク3	自	研究所・実験室
			役割はMOディスク1と同様。奥の棚の上に置かれている。
P121	スライド	使	研究所・B2F階段ホール
			モンスターとアンブレラ社との関係が記された資料。ウェスカーの素性も明らかになる。
P129	信号弾	使	研究所・ヘリポート
			研究所から脱出する時に、ブラッドの乗ったヘリを呼ぶために必要となる。
—	ジルの衣裳	他※	ジ:洋館・クローゼット　ク:入手不可
			ジルの外見が制服からラフなファッションに変化する。
—	クリスの衣裳	他※	ジ:入手不可　ク:洋館・クローゼット
			クリスの外見が制服から皮ジャン姿に変化する。

【地図】 "MAP"コマンドで地図を確認できるアイテム。だが、なくてもクリアは可。

初出	名称	分類	入手場所
P63	館1階の地図	他※	洋館・美術室
			洋館の1階部分の平面図が見られる。美術室の石像の上にあるので踏台を移動させて入手する。
P70	館2階の地図	他※	洋館・レッスン場準備室
			洋館の2階部分の平面図が見られる。レッスン場準備室の暖炉でライターを使うと入手できる。
P86	中庭の地図	他※	中庭・花壇のある庭園
			中庭地上部分の平面図が見られる。中庭のエレベーターの横の壁に張りつけてある。
P89	寄宿舎の地図	他※	寄宿舎・002号室
			寄宿舎全体の平面図が見られる。002号室の壁に張りつけてある。
P114	中庭地下の地図	他※	中庭地下・クランク通路
			中庭地下部分の平面図が見られる。クランク通路の行き止まりの壁に張りつけてある。
P122	研究所の地図	他※	研究所・実験室
			研究所全体の平面図が見られる。実験室の端末にパスワードを打ち込むと入手できる。

【ファイル】 さまざまなヒントが示された文書類。"FILE"コマンドで確認可能。

初出	名称	分類	入手場所
P76	飼育係の日誌	他※	洋館・飼育係の個室
			ウイルスに侵された飼育係の日記。徐々に人間以外のものに変化する様子が記録されている。
P68	植物学	他※	洋館・読書室
			各種ハーブの基本的な効用について解説してある。調合についての記述はあいまい。
P74	研究員の遺書	他※	洋館・研究員の個室
			ある研究員が書き残した事件の詳細。シナリオ進行によっては破られて読めないことがある。
P101	スクラップブック	他※	洋館・図書室A
			事件に関する新聞記事の切り抜き。だが、真実を正確に伝えているものはない。
P89	プラント42のメモ	他※	寄宿舎・002号室
			プラント42の研究者が残したメモ。性質や弱点などが詳しく解説してある。
P89	有機化学実験ファイル	他※	寄宿舎・003号室
			対プラント42の切り札、V-Joltを調合するためのヒントが記されたメモ。
P105	保安部長のメール	他※	館・鹿の剥製がある部屋
			アンブレラ社保安部長にあてたメール。事件の真相の一端が記されている。
P123	研究所・警備システム資料	他※	研究所・映像準備室
			警備システムに関する資料。研究所の閉ざされた扉に関する情報が手に入る。
P122	研究員の手紙	他※	研究所・研究員個室A
			研究員が恋人にあてた手紙。セキュリティシステムのパスワードのヒントが隠されている。
P127	ファックス	他※	研究所・研究員個室B
			アンブレラ本社からのファックス。事件の真相の一端が書き残されている。
P124	パスコード1～3	他※	研究所・実験室、研究員個室B、動力室通路B
			監禁室を開く鍵となる。その文章には聖書の一節が使用されている。

バイオ ハザード ディレクターズカット
公式パーフェクトガイド inside of BIO-HAZARD

1997年10月22日 初版発行
1999年5月28日 第五版発行

発行人 桑元秀悟
編集人 浜村弘一
副編集人 野田 稔／田原誠司
編集長 坂本武郎
副編集長 鈴木弘明

制作 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8111

発行 株式会社カプコン
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

発売元 株式会社アスペクト
〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル6F ETM営業部
電話03-5433-7850

企画・編集 **ファミ通書籍編集部（担当：三井大輔）**
企画・協力 **江崎和生（ファミ通書籍編集部）**
執筆 **ジル攻略・藤沢 弾（フェイク）**
クリス攻略・森 一将（フェイク）
設定・江崎和生（ファミ通書籍編集部）
システム・関谷 窓（ファミ通書籍編集部）

装丁・デザイン **田村 宏（SAKANA STUDIO）**
デザイン監修 **野口真里（ファミ通書籍編集部）**
デザイン協力 **大城修一（ファミ通書籍編集部）**
3Dマップ作成 **鵜沼安希雄（MOGUELEFF）**
CGイラスト **石井潔**
3DCGイラスト **山中泰平（STUDIO PEACE）**
テキスト英訳 **田原典子**
写真 **森若 匡**
編集協力 **バイオハザードディレクターズカット開発スタッフ**
野田隆介（ファミ通書籍編集部）
中村武司
資料提供・監修 **株式会社カプコン**

進行管理 高橋敦子
製作購買 稲垣勢津子
印刷 図書印刷株式会社

■本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5433-7143で受け付けています。なお、ゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

定価はカバーに表示されています。

ISBN4-89366-843-9

●1190558-⑤

Printed in Japan